



POR QUE
S O O U
O
A P I T O



Editado pela
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

POR QUE
S O O U
O
A P I T O

NOTAS SOBRE AS LEIS DO RUGBY

POR
H. F. ELLIS

ILUSTRADO POR
FOUGASSE



Versão portuguesa da 9.^a edição de «Why the Whistle Went»
revista e publicada em 1973 pela Rugby Football Union

Editado pela
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY
com autorização da Rugby Football Union

1977



NOTA INTRODUTÓRIA

Tal como a de seu «irmão» — «The Art of Refereeing» — teve a presente tradução a iniciativa de Joaquim Evónio de Vasconcelos, e, a pedido deste, a colaboração posterior e entusiástica de quem estas linhas escreve — que tanto aprecia estes livrinhos e tanto partido deles tira há mais de um quarto de século! — e a não menos entusiástica de António Guimarães Barral, ficando assim, com esta, completa a série de três traduções que o Grupo de Trabalho n.º 2, do Comité Técnico da CNAR (Comissão Nacional de Árbitros de Rugby), posteriormente por nós constituído, se propôs levar a efeito na época 1976-77:

Leis do Jogo e Instruções e Notas sobre as Leis

A Arte de Arbitrar

Por que Soou o Apito

Teve este livrinho a sua 1.ª edição em Inglaterra em 1946 e, de então para cá, sucessivas edições, não só por força da evolução das Leis de Jogo como também por exigências da sua intensa procura, o que levou, aliás, ao seu aparecimento em diversos outros idiomas. Esta tradução teve como base a 9.ª e última edição inglesa (1973) e acontece que vem a público quando se dá uma forte alteração em certos capítulos do jogo pela introdução nas suas Leis de alguns novos princípios relativos ao encaixe-de-balão e ao pontapé-livre, princípios esses aprovados pelas quatro federações britânicas no Congresso da IRFB, havido em Londres, de 24 a 25 Março de 1977, sujeitos

na redacção final das respectivas Leis à aprovação do Congresso de Sidney em 24 de Agosto deste mesmo ano.

Tal como aconteceu com a A Arte de Arbitrar, entendeu-se, aliás como o próprio autor do presente livrinho, H. F. Ellis, que «embora as leis possam ser alteradas, os princípios da boa arbitragem permanecem» e, também, que o espírito do jogo se mantém inalterado, sendo precisamente esse o fito da evolução das Leis, pelo que não havia motivos para por de parte o trabalho feito esperando uma nova edição inglesa. E, no caso desta publicação — o que não pôde fazer-se já com a anterior — foi possível ainda, acompanhando o desenrolar do texto, anotar as alterações surgidas, actualizar o «quadro dos pontapés» e inserir uma nota final que se reputa totalmente esclarecedora das modificações entretanto introduzidas nas Leis. Espera-se assim não só não se ter traído o autor da obra como habilitar os leitores portugueses ao seu conhecimento integral e conveniente actualização... «up-to-date». De resto, embora a IRFB tenha aproveitado a ocasião para introduzir certas precisões nalgumas regras que o exigiam, tais como a que visa a eliminação da «blocagem» em pé permitindo uma mais perfeita concepção do «maul» e outras de menos importância para o caso (dimensões da bola, jogador lesionado, etc.), a básica alteração das Leis — por filosófica — foi consequência dum movimento que já vem de longe — desde sempre? — de preservar ao nosso jogo o padrão que em boa hora William Webb Ellis lhe abriu, de jogo de bola arejada e corrida, tendo como objectivo n.º 1 o ensaio. Assim foram dados novos passos duma longa caminhada para limitar o recurso aos pontapés, nomeadamente nas suas exageradas possibilidades de tanto pesar no accionamento do marcador, tal como já em 1948 fora decidido desvalorizando o «drop-goal» em jogo aberto (de 4 para 3 pontos), com a valorização para 1971-72 do ensaio relativamente a qualquer golo que não fosse de transformação de ensaio (de 3 para 4 pontos), e, de certo modo também, com a decisão de proibir o pontapé directo para fora entre as duas linhas-de-22m (1969-70).

De modo nenhum, porém, isto deve ser tomado como querendo tirar-se ao jogo uma sua característica tão notável como a de ser um jogo completo, em que a cabeça comanda mãos e pés no seu emprego e domínio da bola.

Não é previsível o deixar-se de talonar nem o drible perderá a sua oportuna utilidade — se bem que menos frequente — nem é admissível, quer táctica quer estrategicamente, pensar-se em

eliminar o uso do pontapé, quer como elemento de opção e/ou de surpresa, e, por conseguinte, de insegurança para quem defende, quer de preparador de condições para ataques por meio de passes que, não fora a possibilidade iminente do uso do pontapé, seriam bloqueados prematura e permanentemente — bom fora é que pseudo especialistas de pontapé não tornassem o jogo numa monótona sucessão de balões que só demonstram, ao fim e ao cabo, a sua impotência com a bola na mão. O que se pretende, pois, não é a sua abolição mas que castigue faltas realmente insanáveis e não seja pretexto para umas tantas interrupções, deixando o jogo fluir e que continue actuando estrategicamente como fonte de insegurança para o adversário e com funções de «artilharia», i. e., preparando o ataque da «infantaria» (os avançados), para que «duma» e «doutra» decorram os deslumbrantes ataques da «cavalaria» (linhas atrasadas) para maior imprevisto, dinamismo e beleza do rugby.

Claro que não se duvida que irão aparecer imediatamente tentativas para, até certo ponto, serem neutralizadas as medidas agora tomadas. Como a proibição dos pontapés directos para fora entre as duas linhas-de-22m fez aparecer a especialização de pontapés de precisão, ou rasteiros ou de torpedo, para ressaltar antes da saída — mas o que é facto e que representou um progresso técnico e, mesmo assim, os chamados «pontapés à touche» diminuíram entre as equipas de classe. Como não é difícil prever o reaparecimento de nova e intensa especialização no «drop-goal»

Tem-se posto o problema de se saber se com estas medidas se vai facilitar ou dificultar a tarefa dos árbitros. Tenho para mim a ideia de que a complicação é apenas aparente; na realidade, tirou-se de cima do árbitro a preocupação que pesava no seu subconsciente — apenas para faltas leves, aceita-se — de ter em conta o local da falta pelas suas possíveis consequências no marcador, pois, agora, se apitar sempre que a Lei da Vantagem lhe não aconselhe o contrário, apitará sempre bem: castigando o infractor com pontapés-de-penalidade pelas «faltas capitais» que cometam, ou sejam acções anti-desportivas e/ou anti-jogo, e tirando-lhe apenas a posse da bola a favor do adversário no caso de «faltas veniais», quase sempre de carácter técnico.

Por parecer de interesse, incluíram-se nesta edição algumas das palavras com que H. F. Ellis, sob o título de «Antes do Pontapé-de-Saída», antecedia o cerne do seu trabalho em edi-

ções anteriores e onde ressaltam o sabor com que o autor justifica a sua obra e o modo sugestivo como relaciona o modo de jogar com as respectivas regras e a evolução de ambos; obviamente não se incluiu a parte respeitante ao plano da obra, algo diferente nas edições posteriores.

Agosto de 1977.

Vasco Pinto de Magalhães



SUMÁRIO

NOTA INTRODUTÓRIA	3
PREFACIO (da 9.ª edição inglesa, de 1973)	9
ANTES DO PONTAPÉ-DE-SAÍDA	11
1. FORMAÇÃO ORDENADA, FORMAÇÃO ESPONTÂNEA («RUCK») e «MAUL»	17
Constituição da formação ordenada	18
Introdução da bola	19
Talonagem	20
Formações ordenadas e espontâneas («rucks») — Regras gerais	22
Fora-de-jogo nas formações ordenadas e espontâneas («rucks»)	23
Jogadores que tomam parte numa formação ordenada ou espontânea («ruck»)	23
Jogadores que não tomam parte numa formação ordenada ou espontânea («ruck»)	24
Abandonar (desligar-se de) a formação ordenada ou espontânea («ruck»)	24
História de azar	25
O «maul»	26
2. O ALINHAMENTO	28
Onde é bola fora?... ..	28
Lançamento da bola	29
«Rápida-reposição-em-jogo»	31
O alinhamento — Princípios gerais	31
O alinhamento — Definições	32
Jogadores do alinhamento	33
(1) Constituição do alinhamento	33
(2) Enquanto a bola está no ar	34
(3) Depois da bola ter chegado	36
(4) «Ruck» e «maul» integrados no alinhamento	37

Jogadores não participantes no alinhamento	38
Personagens indefinidas	38
Resumo	39
3. OBSTRUÇÃO	40
4. PASSE-PARA-DIANTE: «AVANT»!	43
O que se entende por «avant»?	43
Toques-para-diante que o não são	44
5. FORA-DE-JOGO OU EM-JOGO?	45
Últimas palavras acerca do fora-de-jogo	50
6. JOGAR A BOLA	52
O que é uma blocagem?	53
Permanecer deitado sobre ou perto da bola	54
7. PONTAPES	56
Pontapé-de-saída e pontapé-de-recomeço	57
Quadro dos pontapés	58
Pontapé-livre	60
Pontapé-de-penalidade	62
Estabelecimento da pontuação	63
Pontapés aos postes	63
Aviso acerca dos pontapés	64
8. ATRAS DA LINHA-DE-META	65
Na nossa área-de-validação	65
Na área-de-validação do adversário	67
9. LEI DA VANTAGEM	70
AS NOVAS LEIS	72

PREFÁCIO ⁽¹⁾

O objectivo deste livrinho é explicar as Leis do Jogo de modo tão simples quanto possível e revelar as suas «razões» quando não evidentes. A edição oficial das Leis não pode conter todos os «porquês e para-quês», e, compreender o que está por detrás desta ou daquela determinação ou proibição, constitui, em muitos casos, uma ajuda para os principiantes. A compreensão também leva, ou deveria levar, o jogador a cumprir as Leis. Estas foram feitas, e são alteradas de tempos a tempos, para garantir que todos possam dispor dum jogo agradável — um jogo que «flui», como se costuma dizer — e infringir deliberadamente qualquer delas constitui, na realidade, uma tentativa para destruir o prazer dumas trinta pessoas, ou de trinta mil, se o estádio estiver cheio.

Esta nona edição cobre todas as alterações às Leis aprovadas pelo International Board até o começo da época de 1973-74 e tornou-se necessária devido às importantes alterações de Março de 1973⁽²⁾. Estas afectaram principalmente os alinhamentos e a natureza do toque-para-diante. Também impediram um médio-de-formação de tirar a bola com o pé duma formação ordenada, confirmaram o aumento de pontuação dum ensaio de três para quatro pontos e autorizaram a marcação dalguns traços adicionais no terreno-de-jogo para indicar o novo limite posterior de 15 m num alinhamento.

⁽¹⁾ Da 9.ª edição inglesa, de 1973.

⁽²⁾ N. T. — Para alterações posteriores, designadamente as promulgadas para vigorar da época de 1977-78 (inclusivé) em diante, é chamada a atenção no decorrer do texto, caso por caso, e, no seu conjunto, no fim deste livrinho.

É conveniente repetir que este livrinho não inclui *todas* as Leis, nem todas as suas interpretações correctas e incorrectas. Destina-se a ser um guia e como tal deve bastar ao comum dos jogadores — e mesmo aos poucos espectadores dispostos a admitir que o seu conhecimento das Leis não é perfeito. Quanto aos árbitros, não há artifícios que lhes poupem o estudo, palavra por palavra, das «Leis do Jogo» e das «Instruções e Notas sobre as Leis».

ANTES DO PONTAPÉ-DE-SAÍDA ⁽¹⁾

Este livrinho vai agora no seu décimo segundo ano e é esta a sua 6.^a edição ⁽¹⁾. Além disso, foi traduzido também em siamês — e qualquer leitor que ache que o Mapa dos Pontapés das págs. 58-59 tem um aspecto alarmante, antes de queixar-se, deverá ver o que parece em siamês... Pois apesar desta consagração, o seu objectivo continua sendo o mesmo: explicar aos rapazes das escolas e a outros que estão começando ou justamente a ponto de começar a jogar Rugby as mais importantes regras do jogo.

Naturalmente que podem obter-se, económica e facilmente, publicações das «Leis» ⁽²⁾ oficiais do jogo, e, mais tarde ou mais cedo, aquele que pretender jogar a sério terá que lê-las. Mas, ainda que tenham sido redigidas em termos claros e compreensíveis pela International Rugby Board não foram elaboradas para amena leitura. Para um jovem têm qualquer coisa de parecido com as páginas mais aborrecidas duma Gramática Latina. «Os pitões das botas devem ser de couro, borraça, alumínio, ou de qualquer matéria plástica aprovada. Devem ser circulares, estar solidamente fixados às botas e respeitar as seguintes dimensões:...»

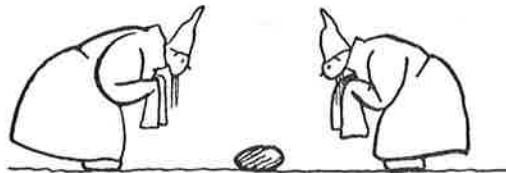
Estas coisas tiveram que ser definidas para o caso de alguém pretender entrar em campo com pitões de cinco centímetros; mas, para o principiante, há matéria básica mais

⁽¹⁾ N. T. — Esta apresentação do autor não constou nas últimas edições; foi traduzida da edição de 1958 e aqui incluída pelas razões apontadas na *NOTA INTRODUTÓRIA*.

⁽²⁾ As «regras do Rugby» são oficialmente conhecidas como «Leis». Continuaremos porém neste livrinho a referi-lo — incorrectamente, é certo — como «regras» excepto quando se trate duma referência concreta à publicação oficial. (N. A.).

importante para considerar, como, por exemplo, regras que regem o fora-de-jogo e a do pé levantado na formação, e o que pode e o que não pode fazer-se no alinhamento. Por isso pareceu valer a pena fazer uma reduzida versão das Leis em «duas páginas».

Não se trata de explicar cada regra mas tão somente aquelas que mais frequentemente são mal compreendidas e esquecidas, e, sobretudo, explicar a razão das mesmas. As regras do jogo não caíram do céu. Cresceram gradualmente conforme o próprio jogo (e isso foi-se passando durante um período que perfaz agora 150 anos) e o seu objectivo é assegurar que não se dê cabo do jogo ou se altere na sua essência por esta ou aquela trapaça ou inovação. As regras não indicam como se joga o Rugby. Se trinta tibetanos encontrassem, caída dum qualquer avião de passageiros, uma cópia oficial das Leis de Jogo e resolvessem jogar guiados por elas, entrariam em grandes dificuldades. Não encontrariam menção alguma do objectivo do jogo, nem onde devem situar-se os jogadores; nem uma palavra sobre «três-quartos» ou «médios» e menos ainda acerca dessa figura solitária e essencialmente tibetana que é o defesa.



... entrariam em grandes dificuldades ...

Por momentos, ao chegar à Lei 7 — «Forma de Jogar»⁽¹⁾ um raio de esperança poderia iluminá-los, como quando o sol espregueira por um instante sobre o cume do Everest. Aí leriam:

«O jogo começa por um pontapé-de-saída, após o qual, qualquer jogador em-jogo, pode, em qualquer momento

— agarrar ou apanhar do chão a bola e correr transportando-a;

⁽¹⁾ N. T. — Lei 13 no original inglês que se reporta às Leis da época e cujo texto difere muito do actual acima transcrito para evitar confusões.

- passar, atirar ou bater a bola para outro jogador;
- chutar ou impulsionar a bola de qualquer outro modo;
- placar, empurrar ou carregar com os ombros um adversário portador da bola;
- cair sobre a bola;
- tomar parte numa formação ordenada, numa formação espontânea («ruck»), num «maul» ou num alinhamento («touche»);

desde que o faça de acordo com estas Leis».

Então passariam às Leis 20-21⁽¹⁾ e as sombras do Himalaia de novo os engoliriam.

O interessante é que se se decidissem a jogar, a luta resultante entre dois bandos desorganizados seria algo com certa semelhança com o Rugby tal como se jogava nos seus primeiros tempos, quando quase que cada um era um avançado. A forma como o jogo se pratica agora, com 2 médios e 4 três-quartos, é uma simples questão de hábito generalizado. Concluiu-se que é a melhor forma de dispor 15 homens com o fito de levarem a bola ao outro extremo do campo e marcarem pontos. O número de avançados foi diminuído à medida que o jogo se foi tornando mais científico. À roda de 1880, a disposição mais usual tinha 3 três-quartos e assim se manteve durante 20 anos. Mas, como ficou admiravelmente escrito num livro de 1908, «a disposição da equipa é da inteira responsabilidade do capitão que pode pensar ser conveniente retirar gente dos avançados para reforçar as linhas atrasadas.» Há longos anos que 4 três-quartos é a disposição habitual neste País, com a consequente redução para 8 do lote de avançados. Mas isso não é necessariamente a última palavra. De vez em quando tem havido capitães que «consideram conveniente» ter apenas 7 homens na formação ordenada, dando ao 8.º o papel de destruidor do jogo do adversário («spoiler») ou mesmo o de uma espécie de um médio-de-formação adicional. Tudo quanto as leis dizem acerca da constituição da formação ordenada é que tem que haver 3 homens na 1.ª linha.

⁽¹⁾ N. T. — Lei 15 no original inglês, tendo esta posteriormente sido desdobrada nas Leis 20 e 21.

O jogo evolui, não se mantém estático. Pode bem acontecer que, quando o jovem que está agora lendo este livro for um idoso espectador, a disposição normal seja a de 3 defesas executando ataques devastadores, partindo de longas distâncias. Mas uma coisa é certa, se alguma inovação se introduzir subrepticiamente ameaçando alterar a verdadeira natureza do jogo, estragando-o para os jogadores, então uma Lei aparecerá pondo fim a tal mudança. Alguma coisa deste gênero aconteceu recentemente e o resultado foi a introdução de uma série de alterações e adições às Leis oficiais. Vale sempre a pena recordar que as regras são feitas, não para atrapalhar os principiantes mas sim para assegurar que todos se divirtam quando jogam.

Infringir as regras, deliberadamente ou por ignorância, é muito simplesmente uma tentativa de alterar o jogo por conveniência própria e o castigo para isso não é, como poderia supor-se, a morte, mas apenas a concessão de um pontapé-de-penalidade à outra equipa. As Leis são benéficas, tanto quanto sensatas, e o menos que o principiante deve fazer é aprender o que elas dizem.

Como já ficou dito, este livrinho é intencionalmente elementar, feito para jogadores que não conhecem as regras. Para o jogador experimentado, o homem ou o rapaz que, por exemplo, sabe instintivamente se um jogador pode ou não estar fora-de-jogo na sua própria área-de-validação, é pura perda de tempo continuar a lê-lo.

Mas pressupõe que o leitor, pelo menos, assistiu a alguns jogos, conhece os termos próprios em uso, e, mais ou menos, o que cada jogador está tentando fazer.

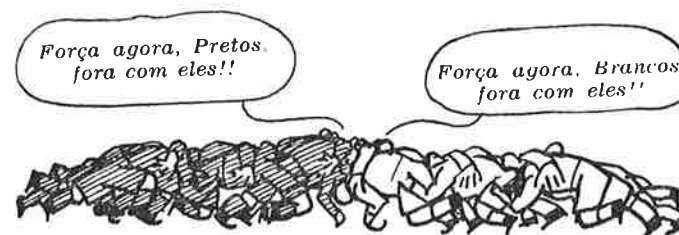
O livrinho pode também ser de utilidade para aqueles espectadores ou espectadoras que nunca jogaram mas que gostam de ver jogar porque isso lhes dá prazer ou porque tencionam mais tarde casar com um dos jogadores ou por qualquer outra boa razão. Há milhões de heróicas mulheres que em cada fim de semana permanecem num campo, à chuva ou tremendo de frio, para ver manobras cuja finalidade se envolve de impenetrável mistério. Se alguém lhes perguntar se percebem o jogo, responderão muito sobranceiramente:

«Claro que sim, o meu irmão joga nos Harlequins» — como se isso provasse alguma coisa. Talvez lhes seja agradável ler este livrinho na intimidade de suas casas. Não pretende expli-

car a estratégia do jogo ou qualquer coisa desse gênero mas poderá, uma vez por outra, dar-lhe a conhecer o motivo *por que soou o apito*.



... à chuva ou tremendo de frio ...



1. FORMAÇÃO ORDENADA, FORMAÇÃO ESPONTÂNEA («RUCK») E «MAUL»

Este capítulo trata das Leis que controlam aquelas vigorosas contendidas entre avançados (excepto o alinhamento) em que cada equipa luta por ganhar ou manter a «posse», nomeadamente:

Formação ordenada («Mêlée») — É o agrupamento estacionado em que os avançados formam baixo, com um túnel entre eles no qual o médio-de-formação introduz a bola. É o modo por que o jogo é normalmente reiniciado depois do árbitro ter apitado por alguma falta ligeira ou interrupção (que não seja «bola fora») e só pode ter lugar no terreno-de-jogo — que é definido como o espaço limitado pelas linhas-de-meta e pelas linhas laterais, não incluídas.

Formação espontânea («Ruck») — Um «ruck» ocorre quando a bola está no solo e um ou mais jogadores de cada equipa se agrupam à sua volta e tentam levá-la para a frente ou taloná-la para a rectaguarda, com os pés. É parecido com a «mêlée», numa sua versão mais desordenada e compartilha algumas das suas regras.

«*Maul*» — Um «*maul*» forma-se quando um ou mais jogadores de cada equipa se juntam à volta dum jogador que *transporta a bola*. Para uma das equipas, a luta, aqui, é para manter e explorar a posse; para a outra, é para desapossar o homem da bola ou agarrá-lo e forçá-lo a largá-la — caso em que, agora com a bola no solo, o «*maul*» se torna automaticamente num «*ruck*».

Trataremos primeiro das regras inerentes às formações ordenadas («*mêlées*») e depois das que controlam simultaneamente as formações ordenadas e as formações espontâneas («*rucks*»), e, finalmente, atacaremos as regras do fora-de-jogo nos «*mauls*», que são ligeiramente diferentes.

Constituição da formação ordenada

As Leis não dizem grande coisa acerca da real composição da formação ordenada, mas o que dizem é bem concreto:

a) Na primeira linha não pode haver, em qualquer ocasião, nem mais nem menos do que três jogadores e estes três devem manter-se firmemente ligados entre si desde que a bola está a ser introduzida até que esteja novamente cá fora. O talonador pode ter os seus braços tanto por cima como por baixo dos dos homens exteriores (ou «*pilares*») mas, em qualquer dos casos, deve agarrar-se firmemente a estes dois homens à volta dos seus troncos, ao nível ou abaixo das axilas — *não* à volta dos seus pescoços. E, do mesmo modo, devem estes a ele ligar-se, com os seus braços interiores. O braço exterior do pilar esquerdo da equipa que procede à introdução da bola deve estar *por dentro* do do seu adversário directo⁽¹⁾.

b) Todos os outros jogadores da formação deverão estar ligados pelo menos por uma mão e braço ao corpo dum outro jogador da sua equipa. Uma pessoa não pode, simplesmente, *encostar-se* na segunda ou na terceira linha e por isso pretender que «*está*» na formação (o facto dum homem «*estar*» ou não na formação» é um ponto muito importante, como veremos mais adiante quando atacarmos o fora-de-jogo).

Nenhuma das equipas pode demorar a constituição duma formação ordenada (formando, por exemplo, no local errado,

⁽¹⁾ N. T. — O pilar esquerdo da equipa adversária deve adoptar comportamento semelhante (1977-78).

para dar tempo aos retardatários para se incorporarem na formação) nem a primeira linha pode formar à distância dos seus adversários e carregar sobre eles como um ariete — prática dolorosa e mesmo perigosa. E logo que as duas primeiras linhas se juntarem, a bola deve ser introduzida sem demora. Uma formação ordenada deve ter lugar onde ocorreu o incidente — passe-para-diante, toque-para-diante ou seja o que for que a causou. Um «*pack*» não tem o direito de ganhar terreno por meio da acção de empurrar *antes* de ser introduzida a bola. Se isso acontecer, o árbitro fará recuar toda a formação para o local inicial; e, mais ainda, providenciará para que todo o conjunto esteja de novo estacionário antes de permitir a introdução da bola. Um «*pack*» que se tenha feito deslocar para a rectaguarda está em séria desvantagem se a bola for introduzida enquanto está a recuar, conforme ordenado.

Introdução da bola

Se, numa formação, ambas as equipas devem ter a mesma possibilidade de ganhar a bola, é óbvio que:

a) ela deve ser introduzida a meia distância entre as duas primeiras linhas,

b) ambas as equipas devem ter uma clara oportunidade de a ver chegar e de saber *quando* está a chegar,

c) deve chegar com um impulso razoável — nem a 100 a hora nem a rastejar ao longo do terreno,

d) deve atingir uma razoável distância dentro da formação.

Tiveram que ser imaginadas regras especiais para assegurar que todas as condições de a) a d) são observadas. Ei-las.

a) A formação deve estar tão enquadrada quanto possível com o terreno-de-jogo e a bola deve ser lançada a direito ao longo duma linha intermédia e paralela às duas primeiras linhas de jogadores.

b) A bola deve ser lançada duma distância de um metro da formação e o médio-de-formação deve segurá-la com as duas mãos, a meia altura entre os joelhos e os tornozelos e impeli-la com um movimento para a frente (isto é, sem movimento de recuo e sem finta). Deve também estar enquadrado com a formação, i.e., deve estar sobre a linha-média do túnel formado pelas duas primeiras linhas de jogadores.

c) Deve ser lançada «de modo rápido» (i.e., com um movimento vivo de preferência a um lento).

d) Deve tocar no terreno em primeiro lugar imediatamente a seguir ao jogador da primeira linha mais próximo do médio-de-formação, e *ninguém deve impedi-la disso*. (Quando duas primeiras linhas se baixam, cada jogador não está directamente defronte do seu «adversário directo». Têm que encaixar as cabeças de certo modo e, como se poderá ver ao entrelaçar três nós dos dedos de cada mão, haverá um homem em



cada primeira linha que tem a cabeça livre. Quando é a vossa equipa a introduzir a bola, o vosso médio-de-formação escolherá para a introdução o lado da «cabeça livre» — porque, de facto, cada homem da vossa primeira linha estará então um pouco mais perto dele do que o seu adversário directo. Assim, outra maneira de exprimir esta regra (d) seria que a bola deve ressaltar imediatamente a seguir ao homem da «cabeça livre»).

Talonagem (a)

Com a bola correctamente lançada para a formação, resta apenas assegurar que ela entre sem obstrução, que não saia directamente pelo túnel e que seja correctamente talonada. E assim dizem as Leis: —

Deve haver um «túnel» bem nítido, i.e., antes da bola chegar, os pés dos primeiras linhas devem estar colocados de tal modo que lhe deixem o caminho livre e devem *manter-se* assim até que ela esteja devidamente introduzida. De facto, *nenhum* pé pode ser levantado ou movido para a frente até que a bola tenha tocado o terreno a seguir ao jogador da primeira linha mais próximo do médio-de-formação. E nenhum

(a) N. T. — A palavra inglesa «hooking» — enganchar, pescar, apanhar — é muito mais expressiva da acção a que corresponde. Em português adaptou-se à má tradução francesa que dá ideia de que o gesto se pratica com o calcanhar (talão) o que não corresponde à realidade em noventa e tantos por cento dos casos.

jogador que não faça parte da primeira linha pode interferir com a bola enquanto ela ainda está no túnel.

Agora, vejamos como fazer sair a bola correctamente da formação. Uma vez que tenha sido lançada e tocado no terreno correctamente, qualquer homem da primeira linha pode taloná-la (ou seja, «pescá-la»), com qualquer pé. O mesmo podem fazer os outros jogadores da formação assim que a bola tenha vindo para trás saindo do citado túnel.

Qualquer que seja o caminho de saída da bola da formação, é legal desde que não seja por qualquer uma das extremidades do túnel.

Nenhum jogador moderno tem de queixar-se muito da «complicação» das regras acerca da introdução e saída da bola da formação. Anteriormente, este livrinho tinha desenhados nada menos do que cinco diagramas para ilustrar o assunto. Agora, como pode ver-se, não precisamos de nenhum.

Há uma ou duas regras destinadas a evitar que uma formação se desmorone ou se torne desordenadamente confusa e que também se aplicam aos «rucks». Chegaremos a elas dentro de momentos. Mas há um par de regras especiais, somente para as formações ordenadas, que devem ser mencionadas agora:

Nenhum jogador da primeira linha pode levantar simultaneamente ambos os pés do terreno, i.e., não pode balançar-se como um pêndulo no seu gancho.

Ninguém pode, deliberadamente, chutar a bola para fora do túnel na direcção donde ela veio.

Finalmente, tendo a bola sido correctamente introduzida e tendo correctamente saído, *há que mantê-la fora*. É ilegal para qualquer jogador reintroduzir a bola na formação depois dela ter saído.

P. Qual a equipa que introduz a bola numa formação?

R. A equipa *não* responsável pela falta ou pela interrupção de jogo que motivou a formação ordenada. Quando não tiver havido qualquer falta e o árbitro não possa determinar qual a equipa responsável pela «interrupção» (por exemplo, quando a bola se tenha tornado injogável debaixo dum montão de jogadores) dará a bola à equipa que estava a mover-se para a frente antes da paragem, ou, não dispondo desta razão, à equipa em cujo meio campo a formação vai ter lugar (i.e., a equipa que defende). Mas deve sempre fazer o melhor que possa para determinar qual a equipa *realmente* responsável — i.e., aquela cuja

acção conduziu à interrupção. Cair sobre a bola poderia ter sido uma dessas acções.

P. Não há ocasiões em que o árbitro, incapaz de determinar o responsável, dá a bola à equipa «atacante»?

R. Sim, realmente, há. Mas ocupar-nos-emos delas quando tomarmos em consideração o que acontece na área-de-validação (veja págs. 65 a 69 senão puder esperar).

P. A formação ordenada realiza-se *sempre* exactamente onde a falta ou outro incidente teve lugar?

R. Normalmente, sim. Mas, quando a «marca» é muito próxima duma linha lateral, toda a formação deve ficar dentro do terreno-de-jogo; e quando muito perto duma linha-de-meta, toda a primeira linha da equipa que defende deve ficar além daquela linha, dentro do terreno-de-jogo.

Formações ordenadas e espontâneas («rucks») — Regras gerais

Chegamos agora a um conjunto de regras que se aplica tanto aos «rucks» como às formações ordenadas — o «ruck», recordemos, é um caloroso grupo de jogadores à volta da bola que está no solo (ao que os nossos avós, em tempos, chama-



... que está no solo ...

vam «mêlée aberta»). A principal intenção destas regras é evitar que tanto as formações ordenadas com os «rucks» degenerem num montão de corpos sem solução possível. Ei-las. A partir do momento em que a bola está numa formação ordenada ou num «ruck», não pode ser tocada com a mão ou com a mão apanhada do chão, excepto numa tentativa para marcar ensaio ou fazer um toque-na-meta (ver págs. 65 e 66) nem segura entre os joelhos; deve ser jogada com os pés. É falta fazer qualquer coisa que provoque a derrocada duma formação ordenada ou dum «ruck», ou saltar, num «ruck», para

cima dos outros jogadores. Nem é permitido a um jogador cair ou ajoelhar intencionalmente enquanto a bola não saiu, nem pode, se *de facto* se vê caído no terreno, interferir de qualquer modo com a bola — deve, sim, fazer todo o possível por rebolar afastando-se dela; é péssimo ficar ali como uma espécie de empecilho inerte. E uma vez que a bola tenha saído da formação ordenada ou do «ruck», não pode ser de novo ali introduzida.

Fora-de-jogo nas formações ordenadas e espontâneas («rucks»)

O fora-de-jogo é um assunto importante e tem um capítulo próprio mais adiante. Veremos, quando lá chegarmos, que, no «jogo aberto», como oposto a formações ordenadas e «rucks» (e alinhamentos), o segredo de se manter em-jogo quando a vossa equipa está de posse da bola, é manter-se atrás do homem com a bola, i.e., que a tem em seu poder. Nas formações ordenadas e «rucks» não há nenhum «homem com bola», no mesmo estrito sentido; por esta razão, entre outras, as Leis são diferentes. E já que estamos a tratar do assunto, podemos descobrir como manter-se em jogo enquanto uma formação ordenada ou um «ruck» está tendo lugar — incorporado ou não num desses agrupamentos.

Primeiro, tracem uma linha imaginária, paralela às linhas-de-meta, passando pelo pé mais recuado dos jogadores da vossa própria formação ordenada ou «ruck», cujo título é o de «linha-de-fora-de-jogo».

Segundo, lembrem-se que quando a expressão «atrás-de» é usada com referência a fora-de-jogo, ela significa que *ambos* os pés devem estar mais perto da vossa própria linha-de-meta do que a linha imaginária, do que a bola ou do que qualquer outra coisa em relação à qual vos é dito para se manterem atrás.

Agora, estamos prontos para fazer algumas afirmações.

Jogadores que tomam parte numa formação ordenada ou espontânea («ruck»)

Isto é fácil. Desde que não tentem entrar numa formação ordenada ou num «ruck» pelo lado do adversário, não podem

estar fora-do-jogo enquanto a bola está na formação e continuarem formados. Para definir o facto de que *estão* na formação ordenada ou no «ruck», têm que se ligar a um dos vossos próprios jogadores ao menos por um braço.

Os problemas só surgem quando os jogadores abandonam o grupo. Mas, antes de os considerar, achamos melhor estudar a regra para

Jogadores que não tomam parte numa formação ordenada ou espontânea («ruck»)

Os jogadores que *não* se incorporam numa formação ordenada ou num «ruck» devem retirar-se imediatamente para trás da linha-de-fora-de-jogo e manter-se atrás desta até que a bola saia.

Isto também é fácil, salvo no caso das formações ordenadas, em que, para o médio-de-formação, uma excepção tem de ser feita de modo a que ele possa desempenhar devidamente a sua função. A regra, para o médio-de-formação, é que ele deve manter ambos os pés *atrás da bola*, enquanto ela estiver na formação.

P. O médio-de-formação pode, em alguma circunstância, ajudar a bola a sair da formação com o pé?

R. Não.

Abandonar (desligar-se de) a formação ordenada ou espontânea («ruck»)

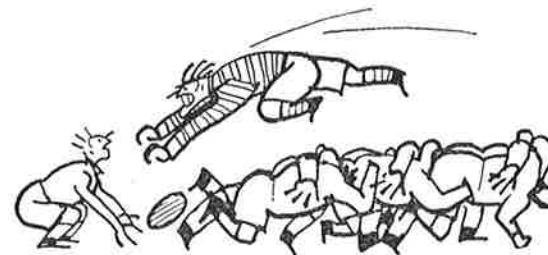
Como vimos, os jogadores incorporados numa formação ordenada ou num «ruck» estão necessariamente à frente da sua própria linha-de-fora-de-jogo e só estão em-jogo enquanto *estiverem* formados e ligados. Quando é que podem legalmente desligar-se?

A resposta para isto é que um jogador atrás da bola pode, em qualquer altura, desligar-se duma formação ordenada ou dum «ruck», desde que se retire imediatamente para detrás da linha-de-fora-de-jogo e não tenha qualquer intervenção na jogada até *estar* atrás dessa linha. Assim, um N.º 8, formando na terceira linha, estará normalmente em-jogo no momento em que abandona a formação porque, deixando-a, transfere auto-

maticamente a linha-de-fora-de-jogo, quer dizer, fá-la avançar para o pé mais recuado dos jogadores da segunda linha. Assim, pode levantar-se e actuar como um médio-de-formação quando a bola emerge, ou afastar-se driblando-a. Se ela não emergir, pode formar novamente, desde que o faça por detrás da bola.

Note-se que um jogador tomando parte numa «formação rodada» pode abandonar a formação e continuar a jogar a bola, desde que se mantenha atrás desta.

Num «ruck», um jogador pode desligar-se e reincorporar-se noutro ponto (numa posição em que, eventualmente, possa empurrar mais eficientemente) desde que o faça imediatamente e sem avançar para a frente da bola.



Abandonar a formação ...

História de azar

P. A formação constituiu-se tão depressa, e eu estava tão longe que não pude recuar em tempo para detrás da linha-de-fora-de-jogo. É legal eu ser considerado fora-de-jogo?

R. Não. Nem o estará desde que tente colocar-se em-jogo tão depressa quanto possível. Ao árbitro só incumbe prover que não permaneça a vadiar fora-de-jogo e, em particular, que não tome parte no jogo enquanto *está* fora-de-jogo.

P. Eu ultrapassei acidentalmente a linha-de-fora-de-jogo da formação ordenada, julgando que a bola estava precisamente a sair para o lado deles, mas não saiu. Então, recuei *imediatamente* para detrás da linha. Mesmo assim fui castigado. Não foi um escândalo?

R. Não. Esse é o género de «acidente» que deve ser evitado. Se se coloca fora-de-jogo movendo-se para a frente enquanto a bola está na formação — quer atravessando a linha-

-de-fora-de-jogo quer (sendo médio-de-formação) colocando um pé à frente da bola — a infracção não deverá ser perdoada em nenhuma circunstância.

O «maul»

Tornam-se aqui convenientes algumas notas acerca desse vigoroso agrupamento conhecido por «maul», visto ter uma grande parte em comum com o «ruck». Um «maul» constitui-se quando um ou mais jogadores de cada equipa se agrupam à volta dum jogador *que transporta a bola*.

Tal como na formação ordenada e no «ruck», tracemos de novo aqui uma linha-de-fora-de-jogo imaginária, passando pelo pé mais recuado do último jogador de cada equipa; as regras que controlam o fora-de-jogo no «maul» são as seguintes:

a) Os jogadores *incorporados* no «maul» estão sempre em-jogo.

b) Um jogador que *se incorpora* no «maul» está fora-de-jogo se o fizer pelo lado do adversário.

c) Um jogador que abandona (que *se desliga* de) um «maul» está fora-de-jogo se não se incorpora imediatamente nele, por detrás da bola, ou se não se retira imediatamente para detrás da linha-de-fora-de-jogo.

d) Os jogadores *não incorporados* no «maul» estão fora-de-jogo se não se retiram sem demora para detrás da linha-de-fora-de-jogo ou avançam qualquer dos seus pés para além da linha-de-fora-de-jogo, não se incorporando no «maul».

P. Dado que num «maul» não é obrigatório estar ligado, como num «ruck», o que significa exactamente estar «incorporado»?

R. A Lei (22) exige contacto físico, o que significa «estar incorporado ou ter-se ligado ao «maul» e não estar meramente colocado a seu lado».

Dado que um «maul» aparece muitas vezes na sequência dum alinhamento, a ele voltaremos no próximo Capítulo.

Por ora, o único ponto adicional a notar é que no «maul» — assim como no «ruck» — é ilegal saltar para cima dos outros jogadores.

Se todas estas regras parecem ao principiante um tanto numerosas de mais e fastidiosas, nem por isso são menos

necessárias. As formações ordenadas, os «rucks» e os «mauls» são o coração e a coluna vertebral do jogo — uma herança dos primeiros dias, em que jogavam vinte ou mais de cada lado e quase que cada um era um avançado. Tiveram que ser correcta e estritamente controlados, para trazer alguma ordem e método ao assunto, para evitar lesões e para garantir que estas fases de puxa-empurra não continuem indefinidamente.



... quase que cada um era um avançado ...

2. O ALINHAMENTO

Agora há menos alinhamentos do que havia antes de ter sido introduzida a Lei acerca do pontapé à «*touche*» fora da área-de-22 m (ver pág. seguinte). Mesmo assim, o alinhamento ainda está em segundo lugar em importância, logo a seguir às formações ordenadas. O objectivo dum alinhamento, naturalmente, é repor a bola em jogo depois de ter saído pela linha lateral — e repô-la de tal modo que ambas as equipas tenham uma clara possibilidade de ganhar a sua posse (com uma ligeira propensão a favor da equipa lançadora) e que haja uma razoável esperança de que o jogo se desenvolva duma maneira um pouco mais interessante do que através dum confuso «*maul*». Veremos como as Leis se dispõem para alcançar estes objectivos e fá-lo-emos passo a passo. Falaremos primeiro acerca da bola fora. Trataremos em seguida do seu lançamento, incluindo a «*rápida-reposição-em-jogo*» em que não existe nenhum alinhamento real. Depois disso, teremos que *definir* o que é um alinhamento, tanto no espaço como no tempo, e então iremos perguntar o que pode e o que não pode ser feito pelos diversos jogadores — os que estão no alinhamento, os que não estão e um par paradoxal que não está nem deixa de estar — e, neste passo final, teremos que fazer a distinção entre as três ou quatro fases sucessivas da jogada de alinhamento.

Onde é bola fora?

Eis algumas coisas muito simples acerca da bola fora.
A linha lateral está fora — toda ela.

Se qualquer parte do jogador está fora (se qualquer parte sua está a *tocar a linha* ou o solo para além dela) e ele está a



... não é muito fácil
mas é legal.

agarrar uma bola que tenha ultrapassado a linha lateral desde que o jogador esteja dentro do terreno-de-jogo.

Pode chutar ou driblar a bola para fora, correr ou marchar para fora com ela se nada de mais útil lhe ocorrer naquele momento. Mas não pode, *voluntariamente*, batê-la ou atirá-la com a mão para cima ou para lá da linha lateral.

Lançamento da bola

Obviamente, a equipa que não atirar a bola fora, deveria ter o direito de a repor em jogo — e assim é a regra. A bola é reposta em jogo pelo adversário do último jogador a tocá-la antes de ter saído — o que inclui, naturalmente, o jogador que a transporta para fora nas suas próprias mãos. Se o juiz-de-linha e o árbitro não puderem determinar a quem pertence o lançamento, ele (o árbitro) concede-o à equipa em cujo meio campo a bola saiu para fora. A bola é lançada do ponto em que cruzou a linha lateral, a *menos que tenha vindo directamente dum pontapé* (que não seja de penalidade⁽²⁾) feito de qualquer ponto fora da área-de-22 m do chutador. Neste último caso, o lançamento é feito no ponto oposto ao local

(1) N. T. — Bater a bola.

(2) N. T. — Ou de pontapé-livre (1977-78).

em que a bola foi chutada⁽¹⁾. O homem que lança a bola tem que dar atenção a um ou dois pequenos pontos:

- 1) Não pode colocar qualquer pé dentro do terreno-de-jogo.
- 2) Deve lançar a bola, de modo a que ela seja jogada ou toque no solo ao longo da «linha-de-reposição» (ver pág. 32) entre as duas filas de jogadores do alinhamento.
- 3) Deve lançar a bola de modo que ela caia (quer nas mãos de qualquer jogador quer sobre o terreno) pelo menos a cinco metros da linha lateral.
- 4) Pode lançar com uma das mãos ou com as duas, com os braços por baixo ou por cima, com uma acção de balanço ou de leve pancada, rápida ou lentamente, alta ou baixa, curta ou comprida — desde que a bola percorra cinco metros.

P. O que é que acontece se o lançamento não for feito como descrito em (1) e (2) ou se a bola não chegar a percorrer cinco metros?

R. Bem, se o erro beneficiar a outra equipa, o árbitro aplicará a Lei da Vantagem (Cap. 9) e deixará o jogo continuar. Doutro modo, a equipa não infractora tem o direito de escolher entre o introduzir ela própria a bola num novo alinhamento ou numa formação ordenada.

P. Sendo assim, pode cada equipa suceder-se nos lançamentos, à vez, até que alguém o consiga fazer correctamente?

R. Não. Depois do segundo mau lançamento, o árbitro ordena uma formação — que tem lugar a quinze metros da linha lateral. A equipa que tinha efectuado o lançamento em primeiro lugar é que faz a introdução.

P. Suponhamos que um pontapé dado fora da área-de-22 metros do chutador é tão mau que sai directamente pela linha lateral, mas mais perto da sua própria linha-de-meta do que o ponto de onde foi chutada. O que acontece?

R. Nesse caso, o lançamento é feito no local em que a bola cruzou a linha lateral.

⁽¹⁾ N. T. — Salvo se a bola cruzou a linha lateral num ponto mais próximo da linha-de-meta do jogador que a chutar, caso em que a reposição será feita nesse ponto.

«Rápida-reposição-em-jogo»

Um ponto a recordar é que não há necessidade de demorar o lançamento até que todos os jogadores das duas equipas se tenham alinhado aprontados para ele. É perfeitamente legal uma rápida-reposição-em-jogo para um homem isolado. Na realidade, o próprio lançador pode correr para dentro do terreno-de-jogo e apanhar ele mesmo a bola — sempre na condição de que a tenha lançado do local exacto, a direito e para cinco metros de distância. (Um ponto adicional importante é que a bola usada para uma rápida-reposição-em-jogo deve ser a mesma que saiu pela linha lateral e não deve ter sido apanhada para o lançador por qualquer espectador super-amável).

Mas, se não tiver lugar um rápida-reposição-em-jogo deste género — o que é raro, na prática — temos então um alinhamento normal e todas as regras do alinhamento, strictas, necessárias e à primeira vista um pouco complicadas entram em pleno vigor. Vamos agora enfrentá-las corajosamente.

O alinhamento — Princípios gerais

Qualquer pessoa que tenha visto o real desenrolar dum «alinhamento» sabe que é provável, ou de qualquer modo previsível, que evolua num de dois sentidos. Ou os avançados guardam a bola depois de a terem apanhado e a jogam eles próprios — irrompendo para a frente com a bola nos pés ou nas mãos ou formando um ruck» ou um «maul» à volta dela — ou a passam às suas linhas atrasadas.

Para trazer algum método e ordem ao assunto de saltar e apanhar a bola, é necessário manter os dois grupos de avançados em filas claramente separadas até à chegada da bola.

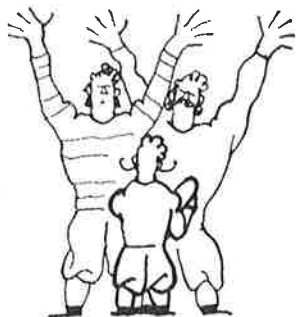
Para evitar uma peleja indiscriminada, se os avançados decidirem ficar com a bola, é necessário controlar o que podem fazer enquanto lutam pela sua posse, se esforçam por romper para a frente, etc.

Para dar a possibilidade de jogar às linhas atrasadas, se a bola for enviada para elas, é necessário limitar a extensão do alinhamento e guardar um bom espaço livre, à partida, entre as duas linhas-de-três-quartos.

Para o primeiro e último destes três requisitos, tracemos (como fizemos ao discutir as formações ordenadas) um par de linhas imaginárias. Uma, perpendicular à linha lateral, a

partir do local em que a bola é lançada e que é chamada a «linha-de-reposição». Outra, paralela à linha-de-reposição e dez metros atrás dela (há duas linhas semelhantes, naturalmente — uma para cada equipa) e que é chamada linha-de-fora-de-jogo.

Para o segundo requisito, isto é, para evitar uma luta indiscriminada, as «linhas» não dão resposta integral. Neste



... em filas claramente separadas ...

caso, o controlo é exercido, em primeiro lugar, por regras relacionadas com a posição da *bola* e, só depois, se se desenvolve um «ruck» ou um «maul», por linhas imaginárias.

O alinhamento — Definições

A primeira coisa a esclarecer acerca do alinhamento é o que é que ele é. Como nas formações, quando um alinhamento está em curso, aplicam-se regras especiais (Leis de fora-de-jogo, na realidade) e estas afectam muito diferentemente aqueles que são participantes no alinhamento e aqueles que *não* são. Assim, precisamos de saber exactamente quem está no alinhamento e quem não está e temos também de saber quando se inicia e quando termina o alinhamento. Tendo percebido correctamente estes pontos, estaremos em condições de prosseguir e descrever o que pode e não pode ser feito pelos jogadores «do alinhamento» e pelos «que não estão no alinhamento» e por um par de personagens de cada equipa que vive numa espécie de mundo de penumbra, nem completamente no alinhamento nem completamente fora dele.

Um alinhamento é formado por jogadores (não menos do que dois de cada equipa) alinhados em duas simples filas paralelas de cada lado da linha-de-reposição. Começa a cinco metros da linha lateral e termina onde o último jogador da equipa que faz o lançamento (equipa A) tiver resolvido colocar-se — que não pode ser a mais de quinze metros da linha lateral.

No tempo, um alinhamento (uma jogada de alinhamento) *tem início* quando a bola deixa as mãos do lançador. *Termina* quando a bola é passada ou batida para a rectaguarda ou é lançada para além do jogador que está no alinhamento no ponto mais distante. Também termina, naturalmente, quando um jogador abandona o alinhamento com a bola nas mãos ou nos pés. *Não termina* com a realização dum «ruck» ou dum «maul», a menos que *todos* os jogadores incorporados tenham ultrapassado a linha-de-reposição.

Jogadores do alinhamento

Um alinhamento tem pelo menos três fases distintas, muitas vezes quatro, e as regras que estabelecem o que se pode e não pode fazer variam de fase para fase. Assim vamos abordá-las pela ordem em que sucedem, tratando primeiro do período de «constituição do alinhamento», antes da bola ser lançada; depois, do momento crítico em que a bola está no ar; a seguir, do procedimento depois dela ter tocado num jogador (ou no solo); e, finalmente, das regras especiais que se aplicam quando um alinhamento evolui para um «ruck» ou para um «maul».

(1) Constituição do alinhamento

Já sabemos alguma coisa acerca disto. Filas indianas, paralelas, de extensão limitada. Mas há mais. Pretende-se que um alinhamento não se assemelhe a uma acalorada bicha de autocarro. Assim, —

a) No alinhamento, ninguém, de qualquer das equipas, pode estar a menos de cinco ou a mais de quinze metros da linha lateral. Ninguém da equipa B (não lançadora) pode estar mais atrás do que o último homem ⁽¹⁾ da equipa A.

⁽¹⁾ N. T. — Cerra-fila.

b) Cada homem do alinhamento deve estar, no mínimo, a um metro do jogador mais próximo da sua equipa que está na fila (pode deixar um espaço superior a um metro, se quiser, mas o último homem deve estar a uma «distância razoável» do penúltimo — a não ser que a bola vá ser lançada directamente para ele) ⁽¹⁾

c) Deve haver um claro espaço de 50 cm entre as duas filas.

E eis-nos, assim, com duas filas de jogadores claramente espaçadas esperando que a bola para elas seja lançada.

Dentro dos limites estabelecidos, o alinhamento pode ser curto ou comprido — à escolha da equipa A, que o pode encurtar, reduzindo o número de jogadores que nele tomam parte, ou aumentar, conforme a posição tomada pelo seu «cerra-fila».

Não é permitida uma fila curta no velho estilo da «molhada», que era viável antes da introdução da regra do espaçamento de um metro, acima referida (b).

(2) Enquanto a bola está no ar

Teremos agora que considerar a situação durante os breves segundos que decorrem *depois* da bola ter deixado as mãos do lançador e *antes* de tocar num jogador ou no solo. O que pode fazer cada um dos intervenientes? E até que ponto, se algum, ainda se aplicam as nossas regras (a), (b) e (c)?

a) A extensão do alinhamento permanece limitada como anteriormente, excepto que (i) um jogador colocado à frente do alinhamento pode deslocar-se para o espaço entre a linha lateral e a marca de cinco metros depois de a bola ter passado para trás dele e (ii) os jogadores da equipa A podem correr para trás do seu «último homem», com a única intenção de apanhar um lançamento comprido (e, se o fizerem, os jogadores da equipa B podem acompanhá-los). Mas tenhamos sempre presente que a equipa A, neste caso, será penalizada se a bola não for lançada para além do último jogador da sua fila.

b) A regra do espaçamento de um metro ainda se aplica a não ser que um jogador esteja realmente a saltar para a bola ou executando um «peeling off». «Peel off» significa correr

⁽¹⁾ N. T. Eliminado o conceito de «distância razoável», irrelevante perante as actuais prescrições relativas à extensão do alinhamento (dos 5 aos 15 m da linha lateral) e o intervalo mínimo de 1 m entre os 8 avançados de cada equipa (1977-78).

ao longo da fila, paralelamente e junto dela, com o objectivo de receber a bola doutro membro da equipa que esteja no alinhamento. Não significa que um jogador possa reintegrar-se no alinhamento e tentar apanhar a bola ele mesmo.

c) A regra acerca do nítido corredor de 50 cm entre as duas filas deixa de aplicar-se imediatamente quando a bola deixa as mãos do lançador, mas continua ainda a prevalecer a obrigação de terem que estar do seu lado da linha-de-reposição, a não ser que estejam realmente a saltar para a bola.

d) É fora da ordem ter que acrescentar aqui um (d) mas o facto é que, não estando já, neste momento, em vigor a regra do



... como apoio ...

corredor nítido, tornam-se necessários alguns tipos de proibições. Enquanto a bola percorre o seu caminho pelo ar e as duas filas se aproximam da linha-de-reposição, prontas para o salto, existe a tentação de cabecear o adversário para fora ou acotovelá-lo para baixo durante o salto. Deve-se resistir a isso. Incorre-se em obstrução. Nem podem agarrar-se ou ligar-se a um jogador de *qualquer* das equipas, pois isso constitui uma «barragem» obstrutiva; e, em particular quando se está saltando para a bola, não se pode usar outro homem como apoio para aumentar a altura do nosso pulo. Finalmente, é também demasiado fácil agarrar um adversário um momento *antes* de ele apanhar a bola, em vez de o fazer um momento *depois*: deve também resistir-se vigorosamente a esta tentação.

(3) *Depois da bola ter chegado*

Até aqui, as Leis têm-se referido, principalmente, à «separação» dos jogadores para igualar as hipóteses de saltar para a bola e de a apanhar e para interditar o furar, o agarrar, o apoiar-se e outras práticas ilícitas.

Agora, que a bola chegou (tocou num jogador ou no solo), é provável que comece uma disputa pela sua posse e devemos esperar algumas alterações nas nossas alíneas, para contemplar a nova situação. De certeza que as teremos.

a) Mas não aqui. A extensão permitida do alinhamento ainda está condicionada (com a excepção, já assinalada, do lançamento comprido) pela posição *inicial* do homem mais afastado e continua assim limitada até o termo da jogada de alinhamento. Se, nesta altura, fosse permitido aos jogadores estender o alinhamento indefinidamente através do campo, formariam uma indesejável barreira no caminho das jogadas desenvolvidas pelas linhas atrasadas de posse da bola depois do termo da jogada de alinhamento.

b) Já cessou a aplicação da regra do espaçamento a um metro. É altura de toda a rapaziada tomar parte na festa.

c) Já dissemos adeus à regra dos 50 cm quando a bola deixou as mãos do lançador, substituindo-a pela proibição de atravessar a linha-de-reposição enquanto a bola está no ar, excepto ao saltar realmente para ela. Agora, que a bola chegou, a linha-de-reposição deixa de ser um obstáculo. É atrás da *bola* que têm agora de se manter até que a jogada do alinhamento tenha o seu termo — ou até que, nela integrado, tenha lugar um «ruck» ou um «maul» (com as suas regras específicas, a que iremos dentro de momentos). Nesta fase, o objectivo das Leis é assegurar que o homem que está de posse da bola tenha uma razoável hipótese de a passar (ou de se afastar com ela): tratar de que os seus adversários, embora não privados do seu direito natural de o placar ou de tentar desapossá-lo da bola, não possam actuar entre ele e os seus jogadores de suporte, o que faria gorar qualquer esperança de abrir o jogo. A regra é, portanto, que não se pode ter nenhum dos pés adiante da bola (i.e., para o lado do adversário) *a menos que* o jogador a tenha conquistado ou esteja a placar ou a tentar placar um adversário — mas mesmo, para tal placagem, deve *partir* do seu próprio lado da bola.

d) A obstrução é ilegal, como sempre, em qualquer fase do jogo. A menos e até que se desenvolva um «ruck» ou um

«maul», não se pode agarrar, empurrar, carregar de ombro ou doutro modo um adversário que não esteja de posse da bola. Naturalmente, pode-se carregar em frente *com* a bola, ou *para* um jogador que tem a bola, mas não se pode pura e simplesmente arremeter sem olhar às circunstâncias.

(4) *«Ruck» e «maul» integrados no alinhamento*

Nos casos em que a bola não é passada limpamente para as linhas atrasadas, um alinhamento pode evoluir quer para um «ruck», quando os jogadores lutam pela posse com a bola nos pés, quer para um «maul», quando alguém tem a bola nas mãos. Como vimos, em nenhum dos casos a jogada de alinhamento tem o seu termo sem que todo o conjunto em esforço de empurrar tenha ultrapassado a linha-de-reposição, para um lado ou para o outro.

Pode-se perguntar: para que interessa saber se a jogada de alinhamento terminou ou não, se o que *temos* realmente é um «ruck» ou um «maul»? Interessa, porque as Leis que contemplam «rucks» e «mauls» *integrados no alinhamento* são diferentes das que vigoram em qualquer outra fase do jogo — não só no modo como afectam os jogadores que tomam parte no «ruck» ou no «maul», como no modo como afectam os que neles *não* tomam parte.

Não é de maneira alguma obrigatório que todos os jogadores do alinhamento se incorporem ou permaneçam no «ruck» ou no «maul» que se forme, e, assim, voltamos de novo a distinguir:

(i) Os que se incorporam no «ruck» ou no «maul» devem fazê-lo a partir do seu próprio lado.

(ii) Os que não se incorporam, ou se desligam, devem permanecer sobre ou retirar-se para uma linha que passa pelo pé mais recuado do jogador da sua própria equipa integrado no «ruck» ou no «maul».

Em que é que estas, não muito complexas, regras de fora-de-jogo diferem das que vigoram para qualquer «ruck» ou «maul»? Voltemos a dar uma vista de olhos às páginas 23-27 e verificaremos que, embora tenha surgido de novo a nossa velha amiga linha-de-fora-de-jogo passando pelo «pé mais recuado», ela é agora muito mais restrictiva.

Nos «rucks» e «mauls» normais, os não participantes são livres de ir para onde quiserem, desde que se mantenham

atrás desta linha; os jogadores do alinhamento que não participam no «ruck» ou no «maul» estão a ela pregados como uma galinha a um traço de giz. Isto, em conjugação com a Lei, nesse momento ainda em vigor, que limita a extensão do alinhamento, é um ponto muito importante para as linhas atrasadas, pacientemente à espera. Podemos agora tratar destas.

Jogadores não participantes no alinhamento

O caso daqueles que não se integram no alinhamento mas aguardam com toda a esperança que algo chegue até eles — as «linhas atrasadas», em termos gerais — é muito simples de tratar. Devem manter-se, do início ao termo da jogada de alinhamento, no mínimo, a dez metros da linha-de-reposição, por outras palavras: atrás da linha-de-fora-de-jogo.

Há apenas duas pequenas excepções a esta esplêndida e simples regra:

(i) Um jogador das linhas atrasadas pertencente à equipa que lança a bola pode correr para a frente no momento em que a bola deixa as mãos do lançador, atravessando esta linha-de-fora-de-jogo, mas apenas com o objectivo de a apanhar num lançamento comprido, destinado a ultrapassar completamente o alinhamento. Se ele o fizer, os seus adversários ficam automaticamente desligados da sua obrigação de se manterem atrás da linha deles e podem avançar ao seu encontro. O jogador, porém, deve estar ciente de que será penalizado se a bola não chegar até si.

(ii) Quando a linha-de-reposição está a menos de dez metros da linha-de-meta, as linhas atrasadas da equipa que defende necessitam apenas de retirar-se simplesmente para trás da sua própria linha-de-meta.

Personagens indefinidas

Em qualquer jogo de Rugby, há quatro homens que, embora não estejam no alinhamento, estão demasiadamente ligados a este para serem afastados para uma distância de dez metros. São eles o jogador que lança a bola, o seu adversário directo, que tem de marcá-lo e pode ser solicitado (no caso dum lançamento torto) a lançar ele próprio a bola, e os dois médios-de-formação, que devem constituir a ligação entre os avançados e as linhas atrasadas. Estes quatro homens estão

excluídos das regras especiais (fora-de-jogo) do alinhamento que temos estado a estudar e são livres de tomar as suas posições normais durante o lançamento. A seguir, enquanto o alinhamento está em curso, o médio de formação pode actuar sem restrições na zona dos dez metros proibida aos outros, entre a linha-de-reposição e linha-de-fora-de-jogo, ou pode, se vir alguma brecha, correr através do alinhamento e apanhar a bola — desde que o faça sem forçar o caminho ou fazer obstrução⁽¹⁾. Quanto ao lançador e ao seu adversário directo, devem, depois da bola ter sido lançada, ou

1) manter-se dentro dos cinco metros a partir da linha lateral, ou

2) juntar-se ao alinhamento, ou

3) retirar-se para dez metros da linha-de-reposição, ou

4) funcionar como substitutos do médio-de-formação atrás dos avançados. Mas, se tomarem esta última alternativa, o verdadeiro médio-de-formação deve retirar-se para trás da linha-de-fora-de-jogo: não pode haver *dois* jogadores, da mesma equipa e no mesmo alinhamento, a desfrutar da vantagem especialmente dispensada aos médios-de-formação.

Resumo

Este assunto do alinhamento tem sido uma longa caminhada mas reduz-se, uma vez que tenhamos apreendido os princípios que comandam a extensão do alinhamento, tanto no espaço (comprimento da linha) como no tempo (duração da jogada), ao seguinte:

Como avançados, mantenham-se numa linha *simples, separada e espaçada* até saltarem, não façam obstrução e mantenham-se atrás da bola, excepto quando placarem. Se forem médios-de-abertura ou três quartos, coloquem-se dez metros atrás da linha-de-reposição e mantenham-se aí até terem a certeza de que a jogada de alinhamento (incluindo «ruck» e «maul») *teve o seu termo*. Se forem médios-de-formação ou lançadores (ou os seus adversários directos) façam o que lhes compete naturalmente.

N. T. — Note-se que, quanto aos médios-de-formação, se lhes é permitido movimentar-se, antes e durante o lançamento, dentro da zona de 10 m, esta é limitada por um lado pela linha de 5 m marcada a partir da linha lateral e, por outro, pela sua paralela que passa pelo cerra-fila — excepto nos lançamentos compridos para além da posição deste último.

3. OBSTRUÇÃO

Quando falamos do alinhamento, já fizemos uma menção a esta ofensa à ética do jogo e é ali, mais do que em qualquer outra fase, que isso acontece. Este capítulo trata do assunto no seu conjunto.



... é ali, mais do que em qualquer outra fase ...

A obstrução, na jogada de alinhamento ou em qualquer outro lugar, significa, realmente: colocar-se no caminho de, agarrar, atrapalhar, e, na generalidade, neutralizar um adversário *que não se apossou da bola*. Não se pode lançar as mãos a um adversário que não esteja agarrando a bola. A tentação de agarrar a camisola dum homem ligeiramente mais rápido do que nós e que está também correndo para a bola, é quase indominável mas tem de resistir-se-lhe. Uma coisa que *podem* fazer, quando estão dois a correr para a bola, é carregar o outro com o ombro, mas, mesmo isto, só pode ser feito quando estão ambos francamente lançados para a posse da bola. Não podem

carregar um homem com o simples pretexto de que ele ia, genericamente, na direcção da bola e aconteceu cruzar o vosso caminho. Não o podem empurrar pelas costas se ele não se apossou da bola, nem mesmo quando está a inclinar-se para a apanhar do chão ou para marcar um ensaio ou fazer um toque-no-solo. Para o placar, têm de esperar que ele tenha colocado as mãos na bola; ou podem mergulhar para o fazer antes dele mesmo. Podem, contudo, a um jogador deitado no chão na proximidade da bola, afastá-lo arrastando-o *desde que* ele não esteja participando numa formação ordenada ou num «ruck».

Enquanto estamos a tratar da obstrução, talvez valha a pena notar que somente um louco ficará aborrecido todas as vezes que é placado ou atirado abaixo sem a bola. Se tiver atraído o seu adversário como deve ser, deve *esperar* ser placado depois de ter passado a bola. O adversário terá iniciado o acto de placar antes de ter sido feito o passe e é demasiado esperar que altere os seus planos já no ar. Por outro lado, é obviamente ilícito placar *deliberadamente* um homem depois dele ter passado a bola — e o mesmo é placá-lo *antes* de a ter em seu poder, na crença de que provavelmente a terá no momento em que a placagem for completada. Ambas as placagens, cedo ou tarde demais, são perigosas, tanto como ilícitas.

P. — Posso ser culpado de obstrução quando estou realmente de posse da bola?

R. — Bem, de certo modo — no sentido de que pode levar os outros a cometer obstrução. Uma maneira, é fintar atrás dum elemento da sua própria equipa, de tal modo que os adversários não o possam alcançar. Outra, é tentar, depois dum alinhamento ou duma formação, forçar o seu caminho através dum maciço dos seus próprios jogadores. Em ambos os casos está, assim se pode dizer, a utilizar os seus próprios homens como um escudo — forçando *estes* a praticarem obstrução — e o árbitro ordenará uma penalidade.

Além do jogo incorrecto no alinhamento, há duas formas de obstrução em que se deve ter a determinação de nunca incorrer:

1) Quando um jogador que chutara para a frente estiver a seguir o seu pontapé, ninguém deve, deliberadamente, colocar-se no seu caminho. Se um adversário estiver a correr para a bola — a jogada é boa e legal; mas, se não estiver, não deve fazer qualquer movimento para estorvar o primeiro.

2) Os flaqueadores, formando no lado de fora da segunda ou da terceira linhas da formação ordenada, não devem tentar deter o médio-de-formação adversário girando, por assim dizer, os seus traseiros para fora, rodando à volta da formação até à perpendicular. Ainda menos lhes é permitido levantar-se e fazer-lhe obstrução.

4. PASSE-PARA-DIANTE: «AVANT»!

É um grito bastante familiar. Os espectadores adoram-no. Pois toda a gente sabe que, no Rugby, a bola deve ser passada *para trás* ⁽¹⁾, não pode ser tocada *para diante*. Curiosamente, é fundamental para o jogo à mão que a única maneira legítima de impulsionar a bola *para diante* seja usar o pé. Mas há um ou dois pontos a esclarecer neste importante assunto.

O que se entende por «avant»?

A essência dum passe-para-diante ou dum toque-para-diante é que a bola vá *directa* da mão ou braço na direcção da linha-de-bola-morta do adversário, isto é, que ela *parta* naquela direcção. Se, por exemplo, falhar a recepção duma bola e ela cair na direcção da sua própria linha-de-meta e ressaltar *depois* para diante, na direcção da linha-de-meta do adversário, isto *não* é um toque-para-diante.

P. — E quanto ao vento? Será um passe-para-diante se a bola partir com toda a inocência e for depois subitamente soprada para a frente?

R. — De modo nenhum. No Rugby, o vento não conta. Isto também diz respeito ao pontapé, naturalmente. Uma vez que a bola tenha atingido algum lugar ou linha com significado (por ex., linha lateral, linha-de-22 m ou barra transversal) *ela atingiu-a*, não importa que logo a seguir o vento a sopre de novo para trás.

(1) N. T. — O que não é inteiramente verdade pois o que não pode é passar-se ou impulsionar-se a bola para a frente, ou seja na direcção de linha-de-bola-morta do adversário (Lei 17).

P. — Mas o vento conta, seguramente, quando, num alinhamento, transforma em torto o que seria um lançamento direito?

R. — Sim, assim acontece. É pena!

P. — Uma pequena cotovelada para a frente é um toque-para-diante?

R. — Já vamos a isso.

Toques-para-diante que o não são

Um passe para diante é sempre um passe-para-diante, mas nem todos os toques para diante contam como toques-para-diante. Do ponto de vista legal, *não* é um toque-para-diante:

a) Se o jogador tocar a bola para diante quando está a agarrá-la (por ex., vinda dum passe ou dum pontapé) ou quando está a apanhá-la do chão e puder agarrá-la de novo antes que ela toque no solo ou noutro jogador.

b) Se tocar a bola para diante no acto de carregar um pontapé do adversário — quer ela, depois, toque ou não no solo.

Deve ficar claro, a partir daqui, que se houver atrapalhão a apanhar a bola do chão e ela se arrasta para diante, *ao longo do solo*, antes de ser agarrada, é um toque-para-diante. A propósito, já que estamos a falar neste assunto, é absolutamente ilegal um toque-para-diante intencional. Quando, por exemplo, a bola está muito longe para permitir uma intercepção limpa, não pode dar-se-lhe uma pancada para a frente com o fim de neutralizar o passe do adversário.

5. FORA-DE-JOGO OU EM-JOGO?

Já temos até certo ponto abordado este algo formidável bico de obra ao tratar separadamente dos conjuntos especiais de regras que se aplicam quando o jogo atinge alguma das suas «interrupções» estatutárias — i. e., quando as equipas se retiram cada uma para o seu próprio território e se propõem realizar uma formação ordenada ou um alinhamento. Também já fizemos algumas referências ao fora-de-jogo nos «rucks» e nos «mauls». Enfrentaremos agora as regras para o jogo aberto normal, i. e., quando a bola está a ser driblada, ou passada, ou transportada em corrida ou chutada — todo esse género de coisas.

Haverá algumas referências acerca de estar «adiante de» o homem ou a bola ou ambos. Isto significa sempre estar mais perto da linha-de-meta do adversário do que o homem ou a bola. Do mesmo modo, a expressão «atrás de» significa ter *ambos* os pés no nosso próprio lado duma linha imaginária passando precisamente pelo homem (ou pela bola, conforme o caso) e atravessando o campo duma linha lateral à outra. Se nos lembrarmos disto — e também de que NÃO estamos agora a falar de formações ordenadas, «rucks», alinhamentos, etc. — podemos prosseguir à vontade.

O primeiro ponto a notar cuidadosamente é que *só há necessidade de se preocupar com o fora-de-jogo quando é um elemento da vossa própria equipa que tem a bola, ou foi o último a tocá-la.*

Verão facilmente que, embora possam estar fora-de-jogo por uns segundos, depois da bola ter partido dum companheiro de equipa para um adversário, serão rapidamente postos em jogo outra vez pelo simples facto de eles jogarem a bola e, daí em diante, *não podem voltar a estar fora-de-jogo, enquanto eles mantiverem a posse.*

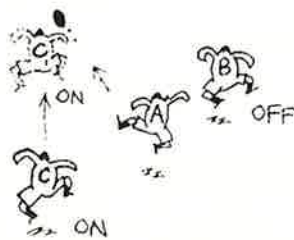
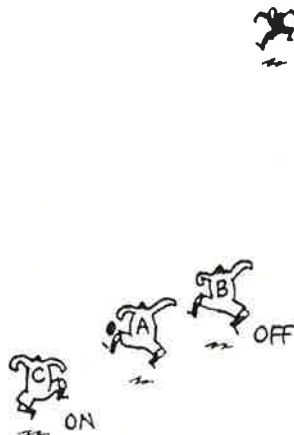
Escrevam isso a giz na parede do vestiário. É uma regra que muita gente *nunca* apanha claramente.

Será melhor começar com a bola na posse da vossa equipa (jogando de Branco, contra a equipa de Negro). Vê-se na figura que A tem a bola. Está a correr ao longo do terreno com ela nos pés. Agora, é correcto dizer-se que é vosso todo o terreno entre a vossa linha-de-meta e A. Os jogadores da vossa equipa situaram a bola a essa distância e têm todo o direito de deambular por qualquer lado dentro desse território — mas não mais além. A é o ponta de lança do ataque e se um jogador quiser integrar-se no ataque não pode estar adiante do ponta de lança.

Olhem para B! B está fora daquele território, *hors jeu*, como dizem os franceses, fora-de-jogo, como nós dizemos ⁽¹⁾. Se A chutar a bola um pouco para a frente, o árbitro apita se B lhe tocar. Ordenará uma formação se julgar que B não intentou tocar a bola mas não pôde evitá-lo e um pontapé-de-penalidade contra a vossa equipa se julgar que B jogou a bola intencionalmente. Em qualquer caso, B estragou o ataque por estar fora-de-jogo.

Mas suponhamos que A chuta a bola para a frente e para a esquerda e C arranca, passa A e continua o drible. Estará C fora-de-jogo? Não está, porque estava atrás de A no momento crítico, quando A perdeu o contacto com a bola. Assim, C tem a bola agora e é o homem atrás do qual toda a equipa tem de ter o cuidado de se manter. Perdemos o interesse por A.

O que importa é o homem da vossa equipa que tem a bola ou que



(1) N. T. — Em inglês: «off-side» para «fora-de-jogo» e «on-side» para «em-jogo»; OFF e ON, respectivamente, nas gravuras.

a tocou em último lugar. Mantenham-se atrás dele até o momento em que se desembaraça da bola e estará tudo certo.

Agora C, achando que a bola saltou em boa hora para as suas mãos, dá um tremendo pontapé-de-balão na direcção do defesa Negro. Todos os jogadores Brancos que estavam atrás dele quando chutou estão em jogo e têm a liberdade de tornar as coisas difíceis para o defesa Negro.

Mas que se passa com o desditoso B, que, não satisfeito com o facto de estar fora-de-jogo quando A tinha a bola, ainda continuou a correr para a frente quando A a passou e estava, portanto, fora-de-jogo no momento fatal em que C deu o seu prodigioso pontapé? Estará B condenado a ficar fora-de-jogo para o resto dos seus dias? Felizmente, as regras cobrem este ponto. B pode voltar a colocar-se por si mesmo em-jogo deixando

C passar para a sua frente, pois C foi o último homem a tocar a bola.

Observem a suprema importância do homem que tem a bola. Não só vos mantém em-jogo estando à vossa frente durante todo o tempo em que detem a bola, como também possui o notável dom de colocar em-jogo qualquer dos seus companheiros que estavam adiante dele quando chutou a bola, simplesmente deslocando-se para diante *deles*.

Este último dom é compartilhado, na realidade, por qualquer elemento da equipa de C que estava em-jogo (i. e., atrás dele) quando este chutou a bola.

Podemos agora estabelecer algumas regras simples.

Um jogador está fora-de-jogo se estiver à frente de qualquer outro da sua equipa que esteja transportando a bola ou que tenha acabado de a chutar ou de a tocar.

Volta a estar de novo em-jogo assim que se colocar atrás do homem da sua própria equipa que está transportando a bola ou que tenha acabado de chutá-la ou tocá-la. Também fica em-jogo quando, quer um companheiro de equipa que chutou a bola numa posição atrás dele quer qualquer companheiro que estivesse em-jogo quando a bola foi chutada, tenha corrido para a sua frente.

Uma vez que esteja em-jogo,



permanece em-jogo até que alguém da sua própria equipa, atrás dele, toque de novo a bola.

Agora, que as estabelecemos, estas três regras parecem tão simples que causa admiração que não as tenhamos apresentado logo à partida, em vez de passarmos por aquela algaraviada acerca de A, B e C.

P. — Isso está tudo muito bem, mas acontece muitas vezes que toda a equipa está à frente do homem com a bola, como, por exemplo, quando o defesa acaba de encaixar um longo pontapé-de-balão. Estão todos fora-de-jogo?

R. — Sim.

P. — Bem, supondo então que o defesa chuta a direito para o fundo do terreno, todos os jogadores da sua equipa têm de ficar por ali a rondar sem nada fazer até que ele tenha galo-pado para a frente de todo o conjunto? Ou, se ele se sente muito cansado para correr, devem ir todos em bando passar atrás dele, momento em que os adversários arrancam pelo campo fora sem ninguém para pará-los?

R. — Não, porque se o vosso companheiro não os puser em-jogo, os adversários depressa o farão. As regras estão planeadas para assegurar a concessão duma pequena vantagem ao adversário se se estiver fora-de-jogo no momento em que a bola passa da vossa equipa para a deles, mas não é preciso conceder muito. O que não se pode é interferir com a bola ou molestar de qualquer modo o adversário até que ele:

- a) chute ou passe a bola, ou
- b) corra cinco metros com ela, ou
- c) a tenha tocado *intencionalmente* sem conseguir mantê-la claramente nas mãos — quando, por exemplo, falha o encaixá-la ou apanhá-la devidamente.



Quando o adversário tenha feito uma destas três coisas, está-se imediatamente em-jogo outra vez. Mas, *até que* ele faça a sua jogada livremente, não se podem aproximar para menos de dez metros dele — e se já estiverem mais perto do que isso, têm que se afastar se tiverem possibilidade de o fazer, isto é, não podem aproximar-se para menos de dez metros dum adversário

que está *à espera* que a bola chegue até ele. As Leis são muito enfáticas neste ponto. Se se *tiverem* aproximado a menos de dez metros dum adversário à espera da bola, ou se permanecerem *intencionalmente* dentro daquela distância, *nada* do que o adversário fizer poderá colocá-los de novo em jogo. Devem retirar-se imediatamente e esperar que sejam postos em-jogo pela vossa equipa que avança. Mas, antes que isso aconteça, muito provavelmente, já terão sido penalizados.

Se ainda persistirem algumas dúvidas acerca desta regra, alguns pontapés mais irão esclarecê-las. Suponhamos que o defesa Branco dá um longo pontapé. Ele foi o último jogador Branco a tocar na bola e toda a sua equipa, estando à sua frente, está fora-de-jogo. Depois do pontapé, o defesa Branco começa a correr ao longo do terreno, colocando automaticamente em-jogo todos os Brancos por quem passa no caminho. Entretanto, a bola atingiu o defesa Negro, que a apanha. Todos os homens Negros à frente do seu defesa estão agora fora-de-jogo, toda a gente no terreno está fora-de-jogo, excepto os dois defesas. A seguir, o defesa Negro chuta para a «touche» e todos os Brancos ficam em-jogo outra vez. Ou arranca em corrida. Os Brancos deixam-no correr os seus cinco metros e então avançam para ele. E assim por diante.

Uma pergunta mais prática é o que podem fazer os jogadores Brancos que estão fora-de-jogo enquanto esperam ser de novo postos em-jogo. Devem permanecer onde estão com os braços pendentes ao longo do corpo e os dedos a tocar as costuras dos calções? Não. Estão autorizados a prosseguir, desde que se não aproximem a menos de dez metros do adversário que está esperando receber a bola.

P. — Como regra geral, quando estou fora-de-jogo, devo dar todos os passos possíveis para ficar em-jogo tão depressa quanto possa?

R. — Na espécie de jogo aberto de que temos estado a falar neste capítulo — *não*, a não ser que esteja *situado* a menos de dez metros dum adversário que está esperando a bola. Ninguém espera de você que gaste o seu tempo recuando precipitadamente para se colocar atrás do homem com a bola — a menos que, naturalmente, deva estar atrás dele para o apoiar. Pode mover-se livremente para a parte do terreno onde pensa ser de utilidade a seguir, desde que não interfira com a bola ou com qualquer adversário até que esteja de novo em-jogo. *Mas*, como já sabemos, há certas ocasiões em que não pode estar fora-de-

-jogo, ainda que o mais docilmente possível. Estas ocasiões são a formação ordenada e o alinhamento, mas, felizmente, já tratámos delas.

Últimas palavras acerca do fora-de-jogo

Já terminámos praticamente as regras do fora-de-jogo. Apenas mais meia dúzia de perguntas rápidas para esclarecer algumas pequenas dúvidas ainda existentes e poderemos considerar o assunto encerrado.

P. — Quando, sem ter culpa, estou fora-de-jogo e sem querer me vejo envolvido na jogada, sou susceptível de ser penalizado?

R. — Desde que uma regra tenha sido infringida, a bola deve tornar-se morta e o jogo deve ser interrompido. Mas o árbitro ordena uma formação e não um pontapé-de-penalidade, como é usual em infracções não intencionais.

P. — Se um jogador da minha equipa chutar a bola e ela, no seu percurso pelo campo, tocar num adversário, isso imediatamente nos coloca em-jogo a todos, mesmo que estivéssemos adiante dele quando chutou?

R. — Não.

P. — Porquê — não? Foi dito que se um adversário tocasse na bola mas não conseguisse apanhá-la ou encaixá-la isso colocaria a outra equipa em-jogo.

R. — Dissemos «um jogador que a toque *intencionalmente*».

P. — Bem, suponhamos então que este jogador carrega intencionalmente sobre o chutador e que a bola o toca quando passa por ele; estaremos *então* todos nós em jogo?

R. — Certamente.

P. — Esta é para o experimentar. O homem que eu estou a marcar conseguiu passar-me por um bambúrrio e eu movi-lhe perseguição, e, por sorte, interceptei o seu passe e rodei então e corri em direcção à sua linha-de-meta, perseguido por gritos de fora-de-jogo, a que toda a gente aderiu, incluindo o director da escola. Quem é que tem razão?

R. — *Naturalmente* que está em-jogo. Estava em-jogo quando o primeiro homem conseguiu passar por si e a única coisa que o poderia pôr fora-de-jogo seria um dos seus companheiros de equipa, entre si e a sua linha-de-meta, tocar na bola. Mas nenhum dos seus companheiros lhe tocou. O que faz as

peessoas gritar «fora-de-jogo» em ocasiões como esta é a ideia absolutamente falsa de que um individuo está fora-de-jogo se, *em relação à bola, estiver do lado do adversário*. Se esta fosse a regra, ninguém poderia jamais placar um homem por detrás.

P. — Um jogador pode estar fora-de-jogo na sua própria área-de-validação?

R. — Sim. Leia tudo a esse respeito na página 66.

6. JOGAR A BOLA

Quando se começa a pensar no assunto verifica-se que uma blocagem provoca uma curiosa situação. O jogador A é deitado ao chão, por meio dum embate, pelo placador B. Ambos jazem no terreno com a bola provavelmente ainda em poder de A e os braços de B ainda à volta das pernas de A. A quer levantar-se e continuar a sua corrida interrompida; B está desgraçado se o deixar; C, D e E, ao chegar ao local, não querem saber nem de A nem de B: o que eles querem é a bola. O problema consiste em saber como reiniciar o jogo sem uma quantidade de indecorosas lutas e puxões. As Leis resolvem este problema dizendo, com efeito, que A deve largar a bola e levantar-se; que B deve *deixá-lo* (a este, A); e que ninguém deve tentar apanhar a bola *antes* dela ter sido largada.

Aqui está, com um pouco mais de minúcia, o que os jogadores podem e não podem fazer depois duma placagem com *blocagem no solo*.

O *jogador bloqueado* deve **IMEDIATAMENTE** largar a bola e rolar, afastando-se nitidamente dela. Quando estiver levantado, mas *não antes*, pode jogá-la com a mão ou com o pé.

O *placador* deve permitir que o jogador bloqueado largue a bola e deve deixá-lo ir logo que ele a *tenha* largado. Enquanto estiver ainda deitado no terreno (o placador) não pode de qualquer modo interferir com a bola. Mas desde que se tenha levantado, pode, tal como o jogador bloqueado, jogá-la com a mão ou com o pé.



Outros jogadores chegados ao local não podem tentar aposar-se da bola antes do jogador bloqueado a ter largado nem podem impedir este de a largar ou de se levantar. Quando a bola tenha sido largada, podem jogá-la com a mão ou com o pé.

Assim, aqui está. Entre outras coisas, estas diversas normas asseguram que, depois duma blocagem, a bola será imediatamente libertada e o homem bloqueado será libertado imediatamente a seguir, que ninguém deitado no solo começará por ali a «raspar» e que qualquer pessoa *sobre os seus pés*, pode jogar a bola libertada da maneira que mais lhe agradar. Note-se que a bola *não* tem que ser posta em jogo com o pé.

A regra acerca de deixar **IMEDIATAMENTE** a bola também se aplica ao outro tipo de blocagem — a «blocagem alta», quando um homem é agarrado à volta do tronco de modo que os seus braços, a bola, ou ambos estão presos contra o corpo⁽¹⁾. Quando isto acontece, ele deve deixar cair a bola *imediatamente* para o solo; não deve agarrar-se à bola e tentar lutar para abrir o seu caminho. E quem quer que o esteja a segurar tem que deixá-lo largar a bola e soltá-lo quando o tenha feito. A bola pode então ser jogada à mão ou ao pé, como anteriormente.

Se outros jogadores se agruparem à volta do que está de pé, agarrado, de modo que «largar a bola» está fora de questão, tem início um «maul». Um «maul» põe fim a uma blocagem.

O que é uma blocagem?

Chegamos agora à pergunta embaraçosa: quando é que um jogador está bloqueado? Suponha, por exemplo, um adversário voando sobre si mas que não consegue colocar os braços à volta das suas pernas ou tronco, de modo que, mesmo virando as pernas pela cabeça, termina por se pôr em pé tão livre como o vento. Deve deixar a bola ou pode seguir a direito para o ensaio?

Não deve deixá-la e pode seguir. Uma blocagem só é uma blocagem quando o outro homem o tenha agarrado devidamente, i.e., quando o tenha derrubado de modo que a bola tenha batido no chão enquanto ele ainda está a agarrá-lo, ou quando ele

⁽¹⁾ N. T. — A partir da época de 1977-78 (incl.) o jogador só é considerado bloqueado quando a bola toca no solo pelo que deixa de considerar-se o conceito de «blocagem alta». Na realidade, esta tão rapidamente se transforma num maul que é quase impossível considerá-la.



... agarrado pela fralda da camisola ...

o agarra de maneira tão fixa que, por um momento, não pode passar ou jogar a bola⁽¹⁾. Não há realmente a mais pequena dúvida sobre quando se está devidamente bloqueado. Admita-o, largue a bola e continue com o jogo. Mas quando apenas chocam consigo ou o atiram abaixo (mesmo que durante o processo a bola toque no chão) ou é simplesmente agarrado pela fralda da camisola, carregue por todos os meios.

Outra posterior e benvinda disposição das Leis é que, se for bloqueado perto da linha-de-meta do adversário e a bola toca o terreno perto da linha, *mas* o seu balanço é tal que a bola (ainda na sua posse) chega à área-de-validação, i. e., o jogador deslizou com ela por cima da linha, é um ensaio. Tudo deve formar, todavia, um movimento contínuo; se chegar a parar com a bola, mesmo que perto da linha, e depois passar a bola por cima desta com uma torsão ou esticando os braços — nada de ensaio.

Permanecer deitado sobre ou perto da bola

No Rugby, há algumas alturas em que a única coisa a fazer é cair sobre a bola, mergulhar para ela e encaixá-la no meio do corpo. Uma vez que o tenha feito, o seu instinto é abraçá-la firmemente até que alguém da sua equipa se tenha juntado à sua volta para formar um simpático «ruck». E este instinto é particularmente forte para si quando é o único jogador entre a sua linha-de-meta e aí uns cinco avançados adversários. Mas não o pode fazer. Ficar a dormir sobre a bola leva à criação de sentimentos de pouca indulgência entre os seus adversários. Assim, as Leis dizem que um jogador que permanece no solo com a bola em seu poder, ou tão perto dela que ocupa o caminho dum adversário que intenta jogá-la, deve imediatamente jogar ele próprio a bola — ou afastar-se do caminho, levantando-se ou rolando para longe dela.

(¹) N. T. — Ver N. T. da página anterior.

Se decidir jogar a bola, não é obrigado, como depois duma blocagem, a largá-la, rolar para o lado e levantar-se antes de o fazer. Pode levantar-se dum salto com ela e tentar furar por entre os jogadores adversários, ou andar de gatas com ela, até ser bloqueado, ou pode chutá-la antes ou depois de se levantar. Ou pode passá-la (não há qualquer regra contra o «passe do chão»). Mas há que fazer *qualquer coisa* com ela.

7. PONTAPÉS

Este capítulo trata dos diferentes tipos de pontapé que se realizam depois duma bola, por uma razão ou por outra, ter ficado morta. As regras que determinam onde as pessoas devem estar e o que podem fazer para ajudar ou estorvar o chutador diferem bastante, naturalmente, conforme a razão por que o pontapé vai ser dado. Num dos extremos da escala estão o pontapé-de-saída e o pontapé-de-recomeço que são simples métodos de recomeçar o jogo depois dum ensaio ou dum toque-na-meta e aqui a ideia é dar imparcialmente a cada equipa uma idêntica oportunidade de ganhar a bola; portanto, não é dada ao chutador grande liberdade de acção. No outro extremo está o pontapé-de-penalidade, em que a equipa infractora está em desgraça e tem que conceder ao chutador maior liberdade de acção.



... em desgraça ...

A maior parte das regras pode ser apresentada numa espécie de quadro (pág. 58-59). Examine-o. Será, de qualquer

modo, útil para consulta ⁽¹⁾. E se, depois, ler as poucas notas adicionais que se seguem, saberá acerca de pontapés o suficiente para prosseguirmos com isto.

Pontapé-de-saída e pontapé-de-recomeço

Neste livrinho, duma maneira geral, tratamos mais daquilo que as regras são do que daquilo que acontece exactamente quando elas são infringidas. Mas quando qualquer coisa corre mal num pontapé-de-saída ou num pontapé-de-recomeço, há um certo número de procedimentos diferentes, de certo modo confusos, e será útil enumerá-los. Assim, dê uma olhadela ao quadro para ver o que as regras são e depois estude o seguinte resumo daquilo que fará quando a sua equipa ou a adversária falhar na sua execução.

Num pontapé-de-saída ou num pontapé-de-recomeço:

O pontapé será repetido

- (a) Se atravessar a linha antes de executar o pontapé.
- (b) Se os seus adversários estiverem perto demais, ou carregarem demasiado cedo, ou forem demasiado longe na carga.
- (c) Se errar no tipo de pontapé ou se chuta do local errado.

O pontapé será repetido, ou haverá uma formação ordenada no centro da linha — à escolha do adversário

Se o seu pontapé não alcançar em frente a suficiente distância.

Haverá uma formação ordenada no centro

Se alguém da sua equipa estiver à frente da bola quando ela for chutada.

(1) N. T. — O novo conceito de pontapé-livre imposto pela conjugação de modificações da Lei 16 — Encaixe-de-Balão (Marco!) e a introdução da nova Lei 28 — Pontapé-Livre, levaram a alterar este quadro de acordo com as novas Leis (1977-78).

QUADRO DOS

Perguntas	Pontapé-de-Saída	Pontapé-de-Recomeço
Quando?	No começo Depois do meio tempo Depois de um golo ou en- saio não transformado	Depois de um toque-na- -meta ou da bola sair pela lateral-de-meta ou linha-de-bola-morta (ou quando ordenado pelo árbitro por falta na área-de-validação)
Donde?	Centro da linha-do-centro	Sobre ou atrás da linha- -de-22 m
Que tipo de pontapé? ...	De ressalto, depois de en- saio não transformado; colocado nos outros ca- sos	Pontapé de ressalto
Quem o executa?	Qualquer jogador	Qualquer jogador
Pode o chutador «colo- car» a bola?	Sim	—
Deve a equipa do chuta- dor estar toda atrás da bola.	Sim	Sim
Onde pode estar a equipa adversária?	Sobre ou além da linha- -de-10 m	Além da linha-de-22 m
Podem os adversários carregar?	Sim, logo que a bola te- nha sido chutada	Só até à linha-de-22 m
Que ponto deve atingir a bola	Linha-dos-10 m (a menos que antes seja jogada por um adversário)	Linha-de-22 m
Pode por meio deste pon- tapé obter-se um golo?	Não	Não
Pode, à opção da equipa beneficiada, substituir- -se o pontapé por uma formação ordenada na marca?	Não	Não

(1) N. T. — Ver N. T. das páginas 57, 60 e 61.

PONTAPÊS

Pontapé-de-Transformação	Pontapé-Livre ⁽¹⁾	Pontapé-de-Penalidade ⁽¹⁾
Depois de um ensaio	Depois de um encaixe-de- -balão ou quando orde- nado pelo árbitro por infracção a certas Leis	Quando ordenado pelo árbitro por infracção a certas Leis
Defronte do lugar onde o ensaio foi concedido	Sobre ou atrás da marca onde o encaixe-de-ba- lão foi feito (que se entende ser a linha-de- -meta se o encaixe foi na área-de-validação) ou sobre ou directa- mente atrás da marca feita pelo árbitro mas nunca a menos de 5 m da linha-de-meta do adversário.	Sobre ou directamente atrás da marca feita pelo árbitro, mas nun- ca a menos de 5 m da linha-de-meta do ad- versário
Colocado ou de-ressalto	Colocado, de-ressalto ou de-balão	Colocado, de ressalto ou de-balão
Qualquer jogador	O jogador que fez o encai- xe ou qualquer jogador no caso de infracção	Qualquer jogador
Sim	Sim	Sim
Sim (excepto o colocador, se utilizado)	Sim (excepto o colocador, se utilizado)	Sim (excepto o colocador, se utilizado)
Atrás da linha-de-meta	Sobre ou atrás duma li- nha paralela às linhas- -de-meta e a 10 m da marca (ou sobre ou atrás da sua própria linha-de-meta, se mais próxima)	Sobre ou atrás duma li- nha paralela às linhas- -de-meta e a 10 m da marca (ou sobre ou atrás da sua própria linha-de-meta, se mais próxima)
Sim, quando o chutador inicia a corrida ou faz menção de ir chutar	Sim, logo que o chutador inicia a sua corrida ou faz menção de ir chu- tar	Devem estar quietos até que a bola tenha sido chutada
—	Nenhuma restrição a me- nos que aconteça na área-de-validação, caso em que deve atravess- sar a linha-de-meta	Nenhuma restrição a me- nos que aconteça na área-de-validação, caso em que deve atravess- sar a linha-de-meta
Sim	Não	Sim
Não	Sim	Sim

O pontapé será repetido, ou haverá uma formação ordenada no centro, ou é aceite a validade do pontapé — à escolha do adversário

Se o seu pontapé alcançar directamente a «touche» (ou sair pela linha-lateral-de-meta ou pela linha-de-bola-morta — mas que jogador!) sem previamente ter ressaltado no terreno ou tocado num adversário.



Pontapé-livre

Isto não é outra maneira de designar um pontapé-de-penalidade. Um pontapé livre é um acontecimento que só ocorre depois dum encaixe de balão⁽¹⁾.

E o que é um encaixe-de-balão? É o que toda a gente costuma chamar um «marco». Se um adversário faz subir a bola no ar, seja chutando-a do terreno ou pontapeando-a de balão, ou lançando-a ou tocando-a *para-diante*, tudo o que você tem a fazer é encaixá-la limpamente antes que ela ressalte no terreno e gritar «Marco!» (A regra acerca do toque-para-diante que não é considerado um toque-para-diante quando a bola é novamente apanhada no ar (ver pág. 44) não se



aplica a um encaixe-de-balão. A bola deve ser encaixada correcta e firmemente, à primeira vez). Quando fizer o encaixe, tem de estar parado e ter ambos os pés no solo. Mas não é obrigado a estar voltado para o adversário, nem absolutamente direito quando faz o encaixe, nem necessita de ficar parado depois de o ter feito — na realidade, é geralmente melhor manter-se em movimento para o caso em que o árbitro não valide o encaixe.



Vale a pena notar que o grito de «Marco!», que anteriormente era opcional, é agora obrigatório; por isso faça bastante barulho quando estiver a executá-lo. Um encaixe-de-balão pode ser feito em qualquer fase do jogo — mesmo a partir dum pontapé-livre, dum pontapé-de-penalidade, dum pontapé-de-saída, dum pontapé-de-recomeço, ou dum toque-para-diante num alinhamento⁽¹⁾. Mas lembre-se disto. É uma coisa esplêndida para fazer se puder obter um golo do pontapé-livre, colocado ou de-ressalto, dele resultante⁽²⁾ ou se ele der à sua equipa uma possibilidade de reagrupamento numa situação difícil. Mas se o único resultado for obrigar os seus avançados a recuar quilómetros para se colocarem atrás da bola, ninguém lhe agradecerá muito que faça um encaixe-de-balão em vez de, por exemplo, dar um simples pontapé em corrida.

Recorde também que, quando der um pontapé-livre, os seus adversários podem colocar-se até na própria marca⁽¹⁾ e podem carregar assim que a bola for posta no terreno (se estiver a executar um pontapé-colocado) ou assim que fizer um movimento para a frente (para um pontapé-de-ressalto ou de-balão). Assim, para ter a certeza de não ser estorvado por eles, deve executar o pontapé um bom número de metros atrás da marca.

⁽¹⁾ N. T. — No futuro, só poderá ser pedido, por cada equipa, no seu meio-campo defensivo (1977-78).

⁽²⁾ N. T. — Pela mesma razão já invocada (v. N. T. da pág. 60), não poderá mais ser convertível em golo (1977-78).

⁽¹⁾ N. T. — Agora apenas até 10 m da marca pelo que o chutador já não é obrigado a recuar (1977-78)

⁽¹⁾ N. T. — Assim era efectivamente até 1976-77. De agora em diante — pelas razões invocadas na N. T. da página 57 — passa a ser, para além duma consequência dum encaixe-de-balão, também uma sanção para infracções a certas leis, predominantemente de carácter técnico. É praticamente regido pelas mesmas regras do que o pontapé-de-penalidade, só que não pode ser convertível em golo e pode ser carregado pelo adversário (1977-78).

P. — Suponha que eu acabo de *arrancar* para um pontapé-de-balão ou de-ressalto e verifico então que estou muito perto da marca ou qualquer outra coisa. Posso mudar de ideias e fazer sinal para que os jogadores em carga recuem?

R. — Não. No mínimo, poderá fazer sinal mas isso não lhe trará nada de bom. Eles carregarão na mesma, impedindo-o de chutar e ganham uma formação ordenada sobre a marca.

P. — O que acontece se eu fizer um «Marco» atrás da minha própria linha-de-meta?

R. — O «Marco» é suposto ter sido feito *sobre* a linha-de-meta.

Pontapé-de-penalidade

A bola pode ser chutada em *qualquer* direcção, para a frente, para o lado ou para trás, e não precisa de percorrer qualquer distância determinada. É tão válido um suave toque lateral para um companheiro a nosso lado como um enorme pontapé em frente para a «touche», ou para trás para as mãos do defesa. Ou a bola pode ser jogada outra vez pelo chutador.

Todos os adversários do chutador devem retirar-se para uma linha distante dez metros da marca e devem fazê-lo *sem demora*. Isto não significa que o chutador tenha que esperar até que eles realmente lá cheguem. Na realidade, *não* esperar pode ser uma boa tática para ele. Os seus adversários são obrigados a concentrar-se na retirada e devem continuar a fazê-lo, *e nada mais do que isso*, mesmo quando o pontapé está a ser dado. Os jogadores que estão a retirar-se não podem tomar parte no jogo até que um adversário, transportando a bola, tenha corrido cinco metros com ela. Um pontapé-de-penalidade dado rapidamente pode assim apanhar uma boa parte da outra equipa temporariamente fora de jogo⁽¹⁾.

Um ponto final a notar acerca dos pontapés-de-penalidade é que o chutador não pode tentar enganar o adversário fazendo os gestos de realizar um pontapé aos postes e mudar subitamente para outro tipo de pontapé, tal como um pontapé-de-balão para a frente ou um pequeno toque para o lado. Uma vez que tenha indicado ao árbitro, ou verbalmente ou por ter começado a fazer o buraco para o pontapé colocado, ou de qualquer

⁽¹⁾ N. T. — Todas estas prescrições se aplicam de futuro ao pontapé-livre apenas com as diferenças indicadas na N. T. da pág. 60 (1977-78).

outra maneira, de que pretende chutar aos postes, é um pontapé aos postes que tem que ter lugar. O árbitro tem o direito de *perguntar* quais são as intenções do chutador.

P. — Este ponto acerca de não poder mudar dum pontapé aos postes para qualquer outro tipo de pontapé também se aplica aos pontapés-livres⁽¹⁾?

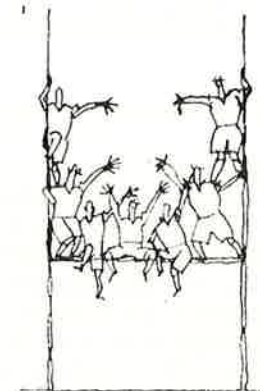
R. — Sim.

P. — Quando é concedida uma penalidade, a equipa não infractora tem de realizar um pontapé — seja de-balão, colocado ou de-ressalto?

R. — Não. Ela pode, se desejar, realizar uma formação ordenada na marca.

P. — Um pontapé-de-penalidade (ou uma formação ordenada em sua vez) pode ter lugar mesmo sobre a linha-de-meta do adversário?

R. — Não. A distância mínima para a marca é de cinco metros.



Isto é legal?

Estabelecimento da pontuação

Com a única excepção da «transformação» depois dum ensaio⁽²⁾ TODOS os golos (sejam originados por pontapé-livre⁽¹⁾, pontapé-de-penalidade ou pontapé-de-ressalto no decurso normal do jogo) valem três pontos. Um ensaio vale quatro.

Pontapés aos postes

Repare-se que num pontapé aos postes, depois dum ensaio, o chutador pode colocar a bola e a carga dos adversários pode começar assim que ele inicia a sua corrida ou (se não corre) balança a perna. Actualmente, só é necessário um colocador

⁽¹⁾ N. T. — Prejudicado por o pontapé-livre ter deixado de ser convertível em golo (1977-78).

⁽²⁾ N. T. — Em que vale dois pontos.

para um pontapé colocado depois dum «Marco»⁽¹⁾. E recorde-se isto para *todos* os pontapés aos postes: um golo NÃO é validado se, no seu percurso, a bola tocar em algum jogador da equipa do chutador. Lembre-se, também, de que *não é obrigatório* dar um pontapé-colocado para os postes depois dum ensaio: pode-se dar, em sua substituição, um pontapé-de-ressalto; ou, se pressionados pelo tempo, pode-se desistir completamente do pontapé.

Aviso acerca dos pontapés

Quando é necessário um colocador para colocar a bola — i.e., num pontapé-livre-colocado — o chutador nunca deve tocar na bola depois dela ter sido posta no terreno para o pontapé. Acontece algumas vezes, quando o colocador já pôs a bola no chão e o chutador está a correr para dar o pontapé, o árbitro apitar para um pontapé «sem carga». Os adversários iniciaram a sua carga cedo demais e então é concedido começar de novo o pontapé, não tendo desta vez, ninguém a carregar. Nestas circunstâncias, é muito fácil para o chutador, mas fatal, dirigir-se à bola e dar-lhe um ajustamento da última hora; mas, se o fizer, está tudo acabado. Não há pontapé. Se alguma mexidela é realmente necessária, o chutador deve dizer ao colocador para a fazer.



Lá se foi o apito!

⁽¹⁾ N. T. — Ver N. T. ⁽¹⁾ da página anterior.

8. ATRÁS DA LINHA-DE-META

Muitos jogadores, incluindo alguns bastante experientes, têm uma espécie de sensação de alívio quando cruzam a linha-de-meta — particularmente se se trata da linha-de-meta adversária — com a curiosa ideia de que as regras normais deixam de ter aplicação. Isto é errado e conduz a muito aborrecimento e censura para o árbitro. Uma das coisas tristes da vida dum árbitro é que está mais sujeito a tornar-se impopular por saber as regras que os jogadores não sabem do que pelo facto contrário. De qualquer modo, é sempre um desperdício de tempo criticar o árbitro mas é absolutamente fútil fazê-lo sem o próprio conhecer realmente as regras.

Ora aqui está a sua oportunidade de ficar bem informado acerca da área-de-validação.

Na nossa área-de-validação

1) Há três processos correntes de tornar a bola morta na nossa área-de-validação e de evitar assim que a outra equipa marque um ensaio, designadamente: fazendo um toque-no-solo, enviando-a para a linha lateral-de-meta ou fazendo-a ultrapassar a linha-de-bola-morta. Mas, em primeiro lugar, faz uma certa diferença o modo como a bola ultrapassou a linha-de-meta. Se foram os vossos adversários que a puseram lá (quer seja por meio de pontapé ou de drible ou empurrando-a dentro duma formação ou transportando-a) e um dos vossos jogadores conseguir fazer um toque-no-solo em primeiro lugar, naturalmente que terão direito a um pontapé-de-recomeço da linha-de-22 m. Mas se foi a vossa própria equipa que, *intencionalmente ou não*, trouxe para trás da linha-de-meta (chutando ou correndo ou passando-a ou mesmo talonando-a duma

formação próxima da linha) então, em vez dum pontapé-de-recomeço, realizar-se-á uma formação-a-5 metros da linha-de-meta, em frente do local em que o pontapé, corrida, etc., teve início ⁽¹⁾, pertencendo a introdução à equipa atacante. Quando, porém, depois de ter sido chutada ou passada ou tocada por um adversário, a bola, no seu caminho para a vossa linha-de-meta, apenas *toca* num jogador da vossa equipa (*que não faz qualquer tentativa para a parar, agarrar ou chutar*) e posteriormente a vossa equipa faz um toque-no-solo ou ela fica morta de outro qualquer modo, haverá um pontapé-de-recomeço.

2) Um jogador pode estar fora-de-jogo na sua própria área-de-validação. Não é, talvez, uma ocorrência muito provável; mas vale a pena recordar que, tanto quanto dispõem as regras de fora-de-jogo, não há qualquer diferença entre a área-de-validação e o normal «terreno-de-jogo» (excepto quanto às penalidades infligidas — para o que se pode consultar as pág. 67 (6) e 69 (5)).

3) Um jogador pode, durante uma formação, fazer um toque-no-solo. Como sabemos, numa formação, é proibido, seja de que modo for, tocar na bola com a mão, mas a verdade é que uma formação deixa de o ser quando surge sobre a linha-de-meta. «Uma formação ordenada», dizem as Leis, «só poderá ter lugar dentro do terreno-de-jogo». E o terreno-de-jogo é limitado pelas linhas laterais e pelas linhas-de-meta, mas não as inclui. Assim, quando a «formação» está a progredir na vossa área-de-validação, podem, com toda a legalidade, colocar a mão sobre a bola e reclamar um toque-no-solo. O único contra é que à outra equipa também é permitido fazer o mesmo e reclamar um ensaio.

O que geralmente acontece, na prática, é que ambas as equipas tentam colocar uma mão sobre a bola assim que esta



⁽¹⁾ N. T. — Esta Lei encontra-se já alterada: a formação-a-5 metros terá lugar em frente ao ponto onde a bola ou o jogador que a transportava atravessou a linha-de-meta (1974-75).

tiver sido empurrada para cima da linha-de-meta, desmoronando-se a formação e o árbitro, não tendo a certeza de quem o conseguiu em primeiro lugar, ordena uma formação-a-5 metros da linha-de-meta, em face do ponto em que teria sido feito o toque-no-solo ⁽¹⁾. Nesse caso, é a equipa atacante que introduz a bola.

4) Se, na vossa área-de-validação, estiverem a segurar a bola e forem de tal modo dominados e agarrados por um adversário que não podem fazer o toque-no-solo, o árbitro tomará em conta o impasse e ordenará uma formação-a-5 metros. A introdução pertencerá ainda à equipa atacante.

5) É permitido lançar ou tocar a bola, *voluntariamente*, para a linha lateral-de-meta ou para além da linha-de-bola-morta desde que, nesse momento, se esteja na área-de-validação. A regra contra o lançamento voluntário para a «touche», etc., aplica-se a jogadores que estão no *terreno-de-jogo*.

6) Por qualquer infracção da equipa defensora na sua própria área-de-validação (excepto obstrução e incorrecção) haverá uma formação-a-5 metros da linha-de-meta e em face do ponto em que o toque-para-diante, etc., ocorreu. Se o árbitro julgar que, sem jogo desleal ou interferência ilegal dos defensores, o adversário teria marcado um ensaio, concederá um ensaio-de-penalidade (a meio dos postes).

P. — Há pouco (5), não ficou completamente esclarecido se, a partir da minha área-de-validação, posso lançar a bola para a «touche».

R. — O lançamento seria um «avant», não é verdade, meu caro amigo?

Na área-de-validação do adversário

1) A linha-de-meta está na área-de-validação e o mesmo acontece aos postes da baliza. Assim, um jogador terá marcado um ensaio se fizer um toque-no-solo sobre a linha ou tocando um dos postes. Mas uma ou duas plegadas mais além é mais seguro e poupa discussão.

2) Uma vez que tenha *feito um toque-no-solo*, o jogador marcou um ensaio e a bola ficou morta. Não pode apanhá-la de novo e decidir marcar um ensaio mais perto dos postes. A

⁽¹⁾ N. T. — Ver N. T. da página anterior.

propósito, toque-no-solo precisa duma pequena definição. Significa tanto:

a) pôr a bola em contacto com o solo enquanto ela está nas nossas mãos ou braços, como

b) exercer, com as mãos ou os braços, uma pressão vertical de cima para baixo, na bola, quando ela está no terreno, ou

c) cair sobre a bola, de modo que esta se encontre por baixo da parte anterior do corpo, «da cintura ao pescoço, inclusivé (não serve sentar-se de cócoras sobre a bola). Incidentalmente, a bola pode estar ainda em movimento quando você faz o toque-no-solo. Mas apanhar uma bola do chão não é fazer um toque-no-solo nem o é a acção de tocar num dos lados da bola com a ponta dos dedos quando estiver estendido no terreno. «A pressão vertical de cima para baixo» é a essência da questão. (E toda esta matéria do toque-no-solo se aplica tanto a um toque-na-meta como a um ensaio).

3) Como sabem, quando têm um pé fora do terreno-de-jogo, não podem *agarrar* a bola sem que ela fique também «fora». Mas podem jogá-la com a mão e por esta razão (pág. 29) é-lhes permitido marcar um ensaio colocando uma mão sobre a bola mesmo que os vossos pés estejam na ou para além da linha de «touche» ou da linha-lateral-de-meta. Mas, naturalmente, se o jogador estivesse a *transportar* a bola isso não seria válido. Há frequentemente muita discussão acerca dos ensaios marcados mesmo no canto, perto do poste da bandeirola, e, assim, achamos melhor esclarecer isso devidamente. Suponha que está a correr ao longo da linha lateral, com a bola nas mãos, mantendo-se, ainda que por pouco, dentro do terreno-de-jogo. De seguida mergulha para um ensaio, fazendo um toque-no-solo para além da linha-de-meta, claramente afastado da linha-lateral-de-meta, mas roçando com o corpo, durante o voo, no poste da bandeirola de canto. Não é ensaio. O poste da bandeirola de canto está na linha-lateral-de-meta e o adversário tem direito a um pontapé-de-22 m. Mas suponha agora que, durante o jogo, está a *driblar* a bola ao longo da linha lateral e a chuta para além da linha-de-meta e afastada da linha-lateral-de-meta, mergulhando então sobre ela e tocando de novo no poste da bandeirola de canto, durante o mergulho. É ensaio? É.

4) Se, na área-de-validação do adversário, um jogador for agarrado quando transporta a bola (situação bem aborrecida) de modo tal que não pode fazer um toque-no-solo para um ensaio, têm aplicação as mesmas regras que se aplicam a um defensor semelhantemente agarrado e imobilizado. O árbitro

ordena uma formação-a-5 metros e a vossa equipa, a atacante, é que introduz a bola.

5) Se um jogador fizer um toque-para-diante, ou um passe-para-diante, ou se se colocar fora-de-jogo ou, de qualquer outro modo, infringir as Leis na área-de-validação do adversário, este beneficiará dum pontapé-de-recomeço.

6) Não esqueça que pode estar fora-de-jogo na área-de-validação do adversário. As regras normais do fora-de-jogo aplicam-se aí, como já vimos, tanto à equipa atacante como à defensora.



... situação bem aborrecida ...

9. LEI DA VANTAGEM

A Lei da Vantagem reserva um capítulo para si própria porque condiciona muitas das outras regras. É simplesmente isto: quando ocorre alguma infracção às regras e o resultado é uma vantagem para a outra equipa (não infractora), o árbitro não deve apitar. Deixa o jogo prosseguir. O que está obviamente certo e adequado.

Se os vossos adversários fizerem um passe-para-diante que é interceptado por um jogador da vossa equipa que tem uma boa oportunidade de progredir, é muito aborrecido se o vosso homem é mandado recuar para ter lugar uma formação ordenada no local em que ocorreu o passe-para-diante. Pior ainda, se não houvesse Lei da Vantagem, os jogadores seriam tentados a infringir de propósito uma regra ocasionando uma paragem do jogo e assim evitar, talvez, um ensaio contra eles. Um defesa, por exemplo, enfrentando uma matilha de avançados em pé de guerra, poderia salvar a situação simplesmente com um toque-para-diante.

Portanto, um bom árbitro não apita se vir que a equipa não infractora beneficia da falta. Algumas vezes tem de esperar uns momentos antes de decidir se apita ou não. Outras, pode apitar imediatamente. Mas, uma vez que tenha apitado, apitou. Não pode anular o seu próprio toque de apito e gritar



Devoção à causa

«Não, não, desculpem. Continuem». A Lei 6 diz terminantemente: «Expressa uma decisão, não pode alterá-la».

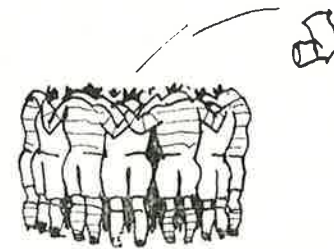
P. — Então não há *nenhum caso* em que o árbitro possa alterar uma decisão?

R. — Bem, na realidade pode. Se por exemplo, ele conceder um ensaio e notar então que um dos juizes-de-linha tem a bandeira levantada para indicar que a bola tinha estado fora, o árbitro pode cancelar o ensaio e ordenar um alinhamento. Mas isso é porque a bola tinha estado morta e ele não o sabia.

A propósito, a Lei da Vantagem *não* vigora quando é infringida alguma das regras especiais que se aplicam ao pontapé-de-saída, ou quando a bola emerge duma formação ordenada através do túnel. Mais uma ou duas excepções estão contidas na Lei 8 (2), v. g. quando a bola ou o jogador que a transporta tocam no árbitro. Mas, na generalidade, podem assentar em que a equipa não infractora nunca pode ser prejudicada por um erro do adversário.

E, por agora, chega. Não abordámos completamente todas as questões — há ainda uns quantos pequenos pontos fascinantes que não foram focados atrás — mas tratámos duma boa quantidade. Se, na realidade, os leitores souberem e compreenderem as regras expostas neste livrinho, já fizeram bastante para um começo. Mas, conforme forem progredindo, valerá a pena lançar mão das Leis do Jogo e estudá-las. Além do vosso próprio benefício como jogador, um conhecimento profundo das regras conduz ao aumento do vosso respeito pelo árbitro e à vossa compreensão das suas decisões.

Ele tem uma tarefa bastante difícil a realizar. Tentem não lha tornar ainda mais penosa.



AS NOVAS LEIS ⁽¹⁾

As mais importantes alterações surgidas nas Leis depois da edição deste livrinho em 1973 e/ou com possíveis relações com o que nele se diz, foram as seguintes:

Número de Jogadores — Tendo em vista a tão especial atitude com que no Rugby tinha sido sempre encarado o sacrossanto tabu das substituições, não pode deixar de classificar-se de extraordinária a decisão, tomada a partir de 1976-77, de passar a ser permitida a substituição até 2 jogadores magoados (facto medicamente comprovado) em qualquer jogo, o que já anteriormente (1974-75) fora cautelosamente autorizado mas apenas para jogos experimentais (de seleccionamento) e internacionais (de selecção).

Pretendeu-se assim evitar o caso de jogadores fortemente magoados que, ficando em campo para não inferiorizarem a sua equipa, punham em sérios riscos a sua integridade física, e, também, para que acidentes deste tipo não provocassem desigualdade frustrante e resultados menos justos (Lei 3).

Obstrução. Jogo desleal. Jogo violento. Incorreção. Faltas repetidas — É introduzida para começar a vigorar em 1976-77 uma definição de «jogo desleal» («unfair play») para sua distinção de «jogo violento» («foul play»), «incorreções» e «faltas repetidas», numa tentativa de separar o anti-jogo do anti-des-

⁽¹⁾ N. T. — A medida que foi sendo oportuno foram dadas, acompanhando o texto, indicações das alterações das Leis surgidas posteriormente a 1973. Tal como prometido na *NOTA INTRODUTÓRIA*, aqui se faz a súmula das referidas alterações.

porto, para uma melhor clarificação do jogo e das suas regras e maior coerência na actuação dos árbitros (Lei 26).

Formação ordenada — Teve início em 1974-75 a modificação da regra que manda efectuar as formações-a-5 metros, resultantes de bola morta dentro da área-de-validação, em frente ao ponto onde a bola ou o defensor que a transportava atravessou a linha-de-meta. Facilidade e coerência da arbitragem (Lei 14).

A partir de 1977-78, o pilar esquerdo da equipa infractora deve colocar o seu braço esquerdo como o do seu homólogo de equipa que procede à introdução da bola, i.e., por dentro do braço direito do seu adversário directo (Lei 20).

Alinhamento — A noção de «distância razoável», a que o cerra-fila devia colocar-se, deixa de ter de ser observada de 1977-78 em diante dado o seu irrelevante significado perante o condicionalismo que coloca o alinhamento dos 8 avançados entre os limites de 5 e 15 m da linha lateral e, ainda, da imposição de cada jogador não poder situar-se a menos de 1 m dos seus companheiros de equipa (Lei 23).

Blocagem — Da época de 1977-78 (inclusivé) em diante o jogador só é considerado bloqueado quando a bola tocar no solo, deixando de considerar-se a existência da «blocagem em pé». Na realidade, esta rapidamente se transformava num «maul» sendo praticamente impossível ao árbitro intervir antes desta fase (Lei 18).

Encaixe-de-Balão (Marco!) — Aqui teve lugar uma das grandes novidades para 1977-78, no sentido de reduzir o número de encaixes-de-balão e consequentes paragens do jogo, reduzindo também a influência dos pontapés no accionamento do marcador, para encorajamento do manuseamento da bola e do jogo arejado e corrido. Assim, de futuro, (i) só são possíveis encaixes-de-balão em posição defensiva, i.e., o jogador só é autorizado a fazê-los no seu meio campo, (ii) a execução dos pontapés deles resultantes será em tudo semelhante às dos pontapés-de-penalidade, com excepção da tentativa de golo que não é permitida e da carga do adversário que é autorizada (Lei 16).

Pontapé-livre — Simultaneamente, com o mesmo fim de reduzir ao mínimo os jogos ganhos por força de pontapés-de-

-penalidade — com especial atenção para as resultantes de meras faltas técnicas — e insuflar um maior empenhamento na marcação de ensaios, e, ainda, para simplificação e consistência na arbitragem, a partir de 1977-78 as infracções às Leis passam a ter classificação e consequências diferentes. Assim, passam a distinguir-se as faltas contra o espírito desportivo e contra o espírito próprio do Rugby — a que poderemos chamar «faltas capitais» — das outras mais leves, mormente de carácter técnico — a que pela mesma ordem de ideias, chamaremos «faltas veniais».

Para as 1.^{as} (designadamente: as abrangidas pela Lei 26 — Obstrução. Jogo desleal. Jogo violento. Incorreção. Faltas repetidas e pela Lei 24 — Fora de Jogo; o desrespeito das prescrições que regem o «Maul» (Lei 22) e o «Ruck» (Lei 21); e as faltas cometidas durante o desenrolar dum Alinhamento (Lei 23) e duma Formação Ordenada (Lei 20) não discriminadas abaixo) tudo continua a ser sancionado como dantes e regido pela Lei 27 — Pontapé-de-Penalidade.

O procedimento a ter com as 2.^{as} foi integrado no já existente pontapé-livre, consequência de um «Marco», mas apenas com novo condicionamento na sua execução para o que foi criada uma nova Lei: a Lei 28 — Pontapé-Livre. Este, como já foi enunciado atrás quando se falou de encaixe-de-balão, é na sua execução em tudo semelhante ao pontapé-de-penalidade (i) excepto que não é convertível em golo e (ii) que é permitida a carga do adversário no início da corrida ou menção de chutar do executor do pontapé.

Finalmente, a seguir se discriminam as faltas a que corresponde como sanção um pontapé-livre.

Nas formações ordenadas (Lei 20):

- pelo que respeita ao médio-de-formação, tudo que se relaciona com o contrariar o seu posicionamento correcto no terreno no acto de introdução (8), demoras injustificadas e manuseamento da bola contra o prescrito (9);
- pelo que respeita aos jogadores da 1.^a linha, tudo o que se relaciona com o contrariar a formação dum túnel bem nítido, o impedir a correcta introdução da bola e o toque desta no sítio requerido (11), e o levantar ou avançar um pé antes da bola ter tocado no solo (12);
- quanto aos restantes jogadores, o jogar a bola enquanto esta se encontra no túnel (14).

Nos alinhamentos (Lei 23):

- tudo o que se relacione com o contrariar uma correcta constituição do alinhamento, designadamente: menos de 2 jogadores ou filas não paralelas à linha-de-reposição (1), intervalos inferiores a 1 m entre jogadores da mesma equipa (2), início do alinhamento a menos de 5 m ou sua extensão a mais de 15 m da linha lateral (3) e falta de respeito pelo corredor de 50 cm entre as duas filas de jogadores (5);
- abandono da linha-de-reposição ou do alinhamento antes de terminada a jogada (mesmo enquanto se espera pela bola), com excepção para uma acção de «peeling off» e para os dois casos concretos previstos na própria Lei: a «rápida-reposição-em-jogo» e alinhamento da equipa que introduz a bola com menos jogadores de que o normal (12);
- mesmo depois da bola ter sido lançada, excepto no acto de saltar para a bola ou numa acção de «peeling off», redução do intervalo de 1 m para com um companheiro de equipa (16) ou do corredor de 50 cm que o separa dum adversário (17);
- saída dum jogador do alinhamento para o corredor lateral (entre a linha lateral e a linha de 5 m) antes da bola o ter ultrapassado, ou, se isto se tiver verificado, a sua deslocação em direcção à sua linha-de-meta, antes de terminada a jogada de alinhamento, excepto numa acção de «peeling off».



ADENDA

Poucas horas depois de brochado este livrinho, novas notícias sobre a última (?) decisão da IRFB quanto às infracções, na formação ordenada (pág. 74) e no alinhamento (pág. 75), sancionáveis com pontapé-livre. Assim são também abrangidas:

Nas formações ordenadas (Lei 20):

- tudo o que se relacione com o contrariar uma correcta constituição e posicionamento da formação até ao momento da introdução, designadamente o situar-se a formação fora do local devido, a sua não imobilização e não enquadramento com o terreno-de-jogo (2) e posição anormal do corpo e dos pés dos jogadores da 1.ª linha (5);

... ..

Nos alinhamentos (Lei 23):

- tudo o que se relacione com o contrariar uma correcta constituição do alinhamento, designadamente lateral (3);
- o posicionamento de qualquer jogador de qualquer uma das equipas para além do respectivo cerra-fila quando se inicia a jogada de alinhamento (4) e falta de

... ..

Aproveita-se a oportunidade para indicar que a última infracção citada no que concerne ao alinhamento corresponde ao n.º 18 da respectiva Lei. Assim deverá ler-se na última linha:

... ..

acção de «peeling off» (18).